

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA



TESIS DOCTORAL

**Capital digital y socialización tecnológica: una aproximación
bourdiana al estudio de la desigualdad digital y la
estratificación social entre la juventud**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Daniel Calderón Gómez

Directores

Juan Carlos Revilla Castro
Igor Sádaba Rodríguez

Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA

Programa de Doctorado en Sociología y Antropología



TESIS DOCTORAL

Capital digital y socialización tecnológica: una aproximación
bourdiana al estudio de la desigualdad digital y la estratificación
social entre la juventud

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

Presentada por
Daniel Calderón Gómez

Directores
Juan Carlos Revilla Castro
Igor Sádaba Rodríguez

Madrid, 2019



U N I V E R S I D A D
COMPLUTENSE
M A D R I D

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DE LA TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE DOCTOR

D./Dña. DANIEL CALDERÓN GÓMEZ,
estudiante en el Programa de Doctorado de SOCIOLOGÍA Y ANTROPOLOGÍA,
de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la Universidad Complutense de
Madrid, como autor/a de la tesis presentada para la obtención del título de Doctor y
titulada:

Capital digital y socialización tecnológica: una aproximación bourdiana al estudio de la
desigualdad digital y la estratificación social entre la juventud

y dirigida por: Juan Carlos Revilla Castro e Igor Sádaba Rodríguez

DECLARO QUE:

La tesis es una obra original que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni los derechos de propiedad industrial u otros, de acuerdo con el ordenamiento jurídico vigente, en particular, la Ley de Propiedad Intelectual (R.D. legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, modificado por la Ley 2/2019, de 1 de marzo, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), en particular, las disposiciones referidas al derecho de cita.

Del mismo modo, asumo frente a la Universidad cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de la autoría o falta de originalidad del contenido de la tesis presentada de conformidad con el ordenamiento jurídico vigente.

En Madrid, a 18 de julio de 2019

Fdo.: _____

AGRADECIMIENTOS

*"Stone holds the bird, air and water sing the song, steel becomes an
angel's shape, and you are all these things"*

Ouseburn Barrage, Newcastle upon Tyne

En primer lugar, me gustaría dar las gracias a mis dos directores de tesis, Juan Carlos Revilla e Igor Sádaba, por apoyarme incesantemente durante el lustro que ha supuesto mi trayectoria en el programa de doctorado, ayudándome en todo lo que he necesitado en cada momento. También quiero agradecer a mi tutora, Esperanza Roquero, la celeridad con la que se ha prestado a resolverme todos los trámites que he requerido a lo largo del tiempo, así como al resto de personas de la Universidad Complutense (programa de doctorado, secretaría, servicio de investigación, etc.) con las que he tenido que realizar alguna gestión. Además, también quiero agradecer a los profesores y demás miembros del departamento de Psicología Social la cálida acogida que me brindaron, particularmente a aquellos con los que he realizado prácticas docentes en algún momento.

Además, me gustaría referirme a todos los miembros del proyecto RESCuE con los que he coincidido, colaborado, viajado y convivido a lo largo de estos años. Particularmente, destacaré a Paz, Araceli, Carlos, María, Mariano, Conchi y Marta, por haberme soportado, incluso compartiendo despacho, y haberme hecho sentir siempre parte del grupo. De los distintos equipos internacionales, la lista es interminable, pero no puedo dejar de nombrar a Marie, Markus, Pedro, Luís, Matthew o Witold, con quienes tuve la oportunidad de conversar más en profundidad en las distintas reuniones y congresos en los que participamos.

Por otro lado, quiero expresar mi agradecimiento a las dos personas que han hecho posible el desarrollo de mis estancias de investigación. A Eleanor Brown, por acogerme en la Universidad de York, ayudarme en todos los trámites necesarios y hacerme sentir como en casa durante la soleada primavera de 2017 que pasé en las tierras de Yorkshire. A Massimo Ragnedda, por acogerme en la Northumbria University de Newcastle y apoyarme de manera desinteresada en la ardua tarea de análisis y escritura de la tesis doctoral durante el otoño de 2018. De hecho, sería injusto no referirme a las maravillosas ciudades de York y Newcastle, a las que agradezco haberme proporcionado tantas buenas experiencias y haberme inspirado en los momentos de estancamiento y desidia que he vivido a lo largo de este arduo proceso de investigación.

Del mismo modo, es fundamental referirme a todos los compañeros de viaje que me han estado acompañando a lo largo de este camino –Viki, Stribor, Alessandro, David, Charlie, Gloria, y todos los demás que no caben entre estas líneas–, no solo por los interesantes debates y discusiones académicas que hemos mantenido, sino por el contacto humano y apoyo psicosocial que supone contar con gente de tu entorno cercano que te permita escapar de la vorágine de ofuscación obsesiva que supone realizar un proyecto de investigación de manera individual. Por ello, en un plano más personal, también quiero dar las gracias a mi familia y amigos, por haberme apoyado incondicionalmente desde el principio hasta el final. En especial a Carol, por estar siempre a mi lado y haberme tenido que aguantar durante todo este tiempo, incluso en algunos de los viajes de investigación, que no son únicamente míos sino nuestros.

Finalmente, deseo dar las gracias a todas las personas a las que he entrevistado a lo largo del trabajo de campo, quienes han participado de manera desinteresada, y sin las que esta tesis sería simplemente imposible.

LISTA DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS	i
RESUMEN	vii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN. LOS CONTORNOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	1
INTRODUCTION. THE EDGES OF INFORMATION SOCIETY	9
CAPÍTULO 1. LA SOCIOLOGÍA DE LAS GENERACIONES COMO PROBLEMATIZACIÓN DE LA JUVENTUD	16
1.1. EL PROBLEMA DE LAS GENERACIONES	17
1.1.1. Mannheim. La conceptualización sociológica de las generaciones	18
1.1.2. Ortega y Gasset. La teoría raciovialista de las generaciones	23
1.1.3. Evolución de la perspectiva generacional en la segunda mitad del siglo XX	27
1.2. LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA JUVENTUD	34
1.2.1. Determinación biológica y enfoque psico-dinámico: la construcción psicológica de la adolescencia y la juventud	39
1.2.2. El enfoque estructural-funcionalista: la juventud como transición a la vida adulta	44
1.2.3. Culturas, subculturas y contraculturas juveniles	51
1.2.4. La juventud como producción ideológica del mundo contemporáneo	63
1.3. LIMITACIONES Y DIFICULTADES DE LA PERSPECTIVA GENERACIONAL	71
CAPÍTULO 2. LA JUVENTUD EN EL CONTEXTO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	82
2.1. LA GENERACIÓN GLOBAL	86
2.2. DE LA GENERACIÓN DEL MILENIO A LOS POST-MILLENNIALS	89
2.3. GENERACIÓN TECNOLÓGICA, NET GENERATION Y GENERACIÓN DIGITAL	99
2.4. NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES	113
2.4.1. Limitaciones y críticas al modelo de los nativos e inmigrantes digitales	119
2.5. METÁFORAS ALTERNATIVAS SOBRE LA JUVENTUD Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	135
2.5.1. De los nativos digitales a la sabiduría digital: la respuesta de Prensky	136
2.5.2. Visitantes y residentes. Del uso práctico al uso desinteresado de la red	138
2.5.3. Huérfanos, eruditos o peones digitales	141
2.6. EL ANÁLISIS GENERACIONAL MÁS ALLÁ DEL DETERMINISMO TECNOLÓGICO	145
2.7. LA VINCULACIÓN ENTRE JUVENTUD Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN ESPAÑA	148
CAPÍTULO 3. DESIGUALDAD DIGITAL Y ESTRATIFICACIÓN SOCIAL	155
3.1. LOS INICIOS DE LOS ESTUDIOS DE BRECHA DIGITAL	157
3.2. MÁS ALLÁ DEL ACCESO. LA MULTIPLICACIÓN DE LAS BRECHAS DIGITALES	164
3.2.1. La calidad y diversidad de formas de acceso a la tecnología	166
3.2.2. Brecha digital de habilidades y procesos de socialización tecnológica	172
3.2.3. Brecha digital de uso: la diversidad de prácticas digitales	179
3.2.4. Brecha motivacional: las disposiciones e intereses hacia el uso de Internet	188
3.2.5. Brecha emocional: la experiencia afectiva de uso de Internet	193
3.3. CUESTIONAMIENTOS Y LÍMITES DE LA INVESTIGACIÓN SOBRE BRECHA DIGITAL	196
3.4. DESIGUALDAD DIGITAL Y ESTRATIFICACIÓN SOCIAL	204
3.4.1. La integración de la diversidad de brechas digitales. El modelo de los 4 gaps de Jan Van Dijk	206
3.4.2. Ventaja informacional y disposiciones hacia el uso de la tecnología. El enfoque de Laura Robinson	210
3.4.3. La tercera brecha digital y las formas diferenciales de aprovechamiento tecnológico. El enfoque de Massimo Ragnedda	212
CAPÍTULO 4. CAPITAL DIGITAL Y SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA	218
4.1. LA CONSTRUCCIÓN TEÓRICA DEL CONCEPTO DE CAPITAL DIGITAL	219
4.1.1. Hacia una apropiación crítica del constructivismo estructuralista de Pierre Bourdieu	219
4.1.2. Las formas de capital y los procesos de reconversión de capitales	223

4.1.3. La aplicación del modelo bourdiano al estudio de la desigualdad digital. La doble dimensión objetivada e incorporada del capital digital.....	227
4.2. PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN EN EL USO DE LAS TIC: DOMESTICACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL.....	231
4.2.1. Apropiaciones, mediaciones y domesticaciones de la tecnología.....	234
4.2.2. Alfabetización digital.	238
4.3. CAPITAL DIGITAL, BRECHA DIGITAL Y SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA.....	242
CAPÍTULO 5. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN Y DISEÑO METODOLÓGICO.....	245
5.1. PLANTEAMIENTO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	246
5.1.1. Objetivo general y objetivos específicos.....	249
5.1.2. Diseño de la investigación.....	251
5.2. FASE 1. DIMENSIONAMIENTO DE LA BRECHA DIGITAL EN ESPAÑA (2006-2018).....	257
5.2.1. El análisis de datos secundarios de encuesta.....	258
5.2.2. Fuente de datos: la encuesta de equipamientos tecnológicos del INE.....	262
5.2.3. Análisis estadístico diacrónico. Evolución del proceso de digitalización en España (2006-2018).....	269
5.2.4. Análisis estadístico sincrónico. La brecha digital de acceso, habilidades digitales y uso entre la población joven en España.....	272
5.3. FASE 2. EXPERIENCIAS DE USO DE INTERNET Y PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA DE LA JUVENTUD EN LA COMUNIDAD DE MADRID.....	277
5.3.1. La entrevista cualitativa en profundidad y su dimensión biográfica.....	278
5.3.2. Diseño muestral y trabajo de campo.....	281
5.3.3. Análisis sociológico del discurso.....	294
CAPÍTULO 6. EVOLUCIÓN DEL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN EN ESPAÑA (2006-2018).....	301
6.1. EL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN EN ESPAÑA Y EUROPA (2006-2018).....	302
6.1.1. Brecha digital de acceso.....	302
6.1.2. Brecha de habilidades digitales.....	309
6.1.3. Brecha digital de uso.....	312
6.2. EL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN DENTRO DE ESPAÑA (2006-2018).....	318
6.2.1. Brecha digital de acceso.....	318
6.2.2. Brecha de habilidades digitales.....	335
6.2.3. Brecha digital de uso.....	340
6.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	346
CAPÍTULO 7. LA BRECHA DIGITAL DE ACCESO, HABILIDADES Y USO ENTRE LA JUVENTUD EN ESPAÑA.....	350
7.1. ASIMETRÍAS SOCIOTÉCNICAS EN EL ACCESO Y USO DE INTERNET.....	351
7.1.1. Brecha digital de acceso.....	352
7.1.3. Brecha de habilidades digitales.....	362
7.1.3. Brecha digital de uso.....	371
7.2. TIPOLOGÍA DE JÓVENES USUARIOS DE INTERNET.....	380
7.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	393
CAPÍTULO 8. FORMAS Y CONTEXTOS DE ACCESIBILIDAD DIGITAL.....	398
8.1. FORMAS DE ACCESIBILIDAD DIGITAL.....	399
8.1.1. Espacialidad: el acceso en movilidad frente al acceso fijo.....	401
8.1.2. Temporalidad: el acceso continuo frente al acceso discontinuo.....	409
8.1.3. Especificidad: el acceso general frente al acceso específico.....	415
8.1.4. Multiplicidad: el acceso único frente al acceso múltiple.....	420
8.2. CONTEXTOS SOCIALES DE ACCESIBILIDAD DIGITAL.....	425
8.2.1. El acceso a Internet en el hogar.....	426
8.2.2. El contexto laboral y académico como espacio de conectividad digital.....	431
8.2.3. El acceso en movilidad como un espacio de uso de Internet.....	435
8.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	440
CAPÍTULO 9. PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA.....	443
9.1. FORMAS DE DOMESTICACIÓN TECNOLÓGICA.....	445
9.1.1. Tipo de dispositivo: el ordenador frente al teléfono móvil.....	446
9.1.2. Precocidad de uso: domesticación temprana frente a domesticación tardía.....	448

9.1.3. Intensidad de uso: uso intensivo frente a uso ocasional	460
9.2. PROCESOS DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL.....	462
9.2.1. Auto-capacitación inconsciente	464
9.2.2. Auto-capacitación consciente.....	466
9.2.3. Alfabetización académica vinculada al sistema educativo.....	470
9.2.4. Alfabetización profesional vinculada al mercado de trabajo.....	474
9.2.5. Prácticas digitales compartidas.....	476
9.2.6. Apoyo social.....	481
9.3. TRAYECTORIAS TECNO-BIOGRÁFICAS ENTRE LA POBLACIÓN JUVENIL	486
9.3.1. Trayectoria 1. Usuarios tecnófilos.....	488
9.3.2. Trayectoria 2. Usuarios prácticos.....	490
9.3.3. Trayectoria 3. Usuarios móviles.....	493
9.3.4. Trayectoria 4. Usuarios profesionales.....	496
9.4. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	498
CAPÍTULO 10. EXPERIENCIAS DE USO DE INTERNET Y APROVECHAMIENTO TECNOLÓGICO.....	502
10.1. EXPERIENCIAS Y DISPOSICIONES HACIA EL USO DE INTERNET	503
10.1.1. Espacialidad: distancia frente a cercanía.....	505
10.1.2. Temporalidad: inmediatez frente a necesidad de actualización	510
10.1.3. Dependencia tecnológica: libertad frente a necesidad.....	514
10.1.4. Competencia digital: confianza frente a indefensión.....	521
10.1.5. Conectividad: hiperconectividad frente a aislamiento.....	526
10.1.6. Presencia digital: privacidad frente a exposición	531
10.2. CAPITAL DIGITAL Y APROVECHAMIENTO TECNOLÓGICO	536
10.2.1. Mecanismos de transferencia entre el capital económico y el capital digital	537
10.2.2. Mecanismos de transferencia entre el capital cultural y el capital digital	546
10.2.3. Mecanismos de transferencia entre el capital social y el capital digital	555
10.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO.....	564
CONCLUSIONES	567
I. TODOS SOMOS INMIGRANTES: LA PERSPECTIVA SOCIO-GENERACIONAL EN EL CONTEXTO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	568
II. HACIA UN ESCEPTICISMO CRÍTICO: LA DIALÉCTICA ENTRE DESIGUALDAD DIGITAL Y ESTRATIFICACIÓN SOCIAL	580
III. PUNTOS DE FUGA: LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN Y LÍNEAS FUTURAS DE EXPLORACIÓN	586
CONCLUSIONS	591
I. WE ARE ALL IMMIGRANTS: THE SOCIO-GENERATIONAL PERSPECTIVE IN THE CONTEXT OF THE INFORMATION SOCIETY	591
II. TOWARDS A CRITICAL SKEPTICISM: THE DIALECTICS BETWEEN DIGITAL INEQUALITIES AND SOCIAL STRATIFICATION	603
III. VANISHING POINTS: LIMITATIONS OF THE STUDY AND FUTURE RESEARCH LINES	609
BIBLIOGRAFÍA.....	613
LISTA DE TABLAS	634
LISTA DE FIGURAS.....	636
ANEXO 1. PONDERACIÓN DE LA ENCUESTA TIC-H SOBRE EQUIPAMIENTOS TECNOLÓGICOS.....	639
ANEXO 2. TABULACIÓN ESTADÍSTICA	643
ANEXO 3. ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DESARROLLADOS.....	659
ANEXO 4. CUESTIONARIO AUXILIAR PARA LAS ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD	693
ANEXO 5. ASPECTOS PROCEDIMENTALES DE LAS ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD	695
ANEXO 6. PERFIL DE LAS ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD	698

RESUMEN

En este trabajo de investigación doctoral se desarrolla un análisis en profundidad de las prácticas digitales de la juventud, enfatizando los procesos de retroalimentación entre las desigualdades digitales y la estratificación social. El objetivo principal es el análisis de la variedad de prácticas digitales y formas de aprovechamiento tecnológico de los jóvenes, poniéndolas en relación con sus trayectorias biográficas de socialización tecnológica. Desde el punto de vista teórico, este trabajo presenta una aproximación crítica, fundamentada en el constructivismo estructuralista de Pierre Bourdieu, con respecto al papel que juegan las generaciones más jóvenes en la sociedad de la información, intentando dismantelar las perspectivas ciberutópicas que enfatizan la supuesta afinidad juvenil con el mundo digital –a través de conceptos como los de nativo o generación digital–. Por el contrario, entendemos que la juventud no constituye un grupo social homogéneo, sino que su apropiación tecnológica se deriva de su posición social y de sus trayectorias biográficas de socialización en el uso de las TIC. Por ello, podemos situar este texto en el campo de los estudios sobre brecha digital, si bien intentamos evitar el solucionismo y determinismo tecnológico que supone derivar las formas sociales del mero progreso técnico. Por el contrario, defendemos que existe una dialéctica entre desigualdad digital y estratificación social que puede conceptualizarse a partir del concepto de capital digital, en su doble dimensión objetivada materialmente en los dispositivos TIC e incorporada en el *habitus* a través de disposiciones, motivaciones y experiencias subjetivas de uso.

Metodológicamente, esta tesis se fundamenta en la triangulación de técnicas cuantitativas y cualitativas de producción de información, que se complementan secuencialmente en dos fases principales, bajo un paradigma epistemológico de corte transductivo, en el que el propio diseño de la investigación se ha ido transformando a lo largo del decurso de la misma. (1) En la primera fase desarrollaremos un análisis estadístico en profundidad basado en datos secundarios de la encuesta sobre equipamientos tecnológicos y formas de uso de Internet del INE (TIC-H). Operacionalizaremos tres niveles fundamentales de la brecha digital –acceso, habilidades digitales y formas de uso–, reconstruyendo el proceso de digitalización en España entre 2006 y 2018, estableciendo un análisis comparativo con respecto al contexto europeo, indagando en la posición diferencial de los grupos generacionales más jóvenes, con respecto a los adultos, y resaltando la relevancia del resto de variables sociodemográficas –sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral, hábitat de residencia– en la delimitación de las desigualdades digitales. (2) En la segunda fase presentaremos un análisis cualitativo basado en una muestra estructural de jóvenes residentes en la Comunidad Autónoma de Madrid, utilizando la técnica de la entrevista en profundidad de orientación biográfica y un enfoque de análisis del discurso de tipo socio-hermenéutico. Así podremos reinsertar las principales conclusiones del análisis estadístico en el nivel fenomenológico de las experiencias de uso de las tecnologías digitales de los sujetos a lo largo de sus trayectorias biográficas, indagando en aspectos como las formas diferenciales de acceso a Internet, los procesos de domesticación de las TIC y de alfabetización digital, las experiencias subjetivas de uso de Internet y las dinámicas de reconversión entre el capital digital y el resto de formas de capital interiorizadas en el *habitus* –económico, cultural y social–.

Con respecto a las conclusiones del análisis cuantitativo, el proceso de digitalización en España presenta ciertas características distintivas con respecto al resto de países de la Unión Europea, ya que se sitúa en una posición intermedia –en términos de penetración tecnológica– entre los países del norte y centro de Europa, con unos mayores niveles de digitalización, y los

países del mediterráneo y del este, con niveles más reducidos. Dentro del contexto español, encontramos una digitalización desigual, siendo más frecuente la exclusión digital entre las personas de mayor edad –más de 65 años–, quienes tienen estudios primarios o inferiores, están en situación de desempleo y entre los residentes en áreas de baja densidad poblacional. Centrándonos en el grupo de supuestos nativos digitales, encontramos algunas características comunes –elevada digitalización, diversidad de dispositivos TIC, mayor presencia de usos relativos al entretenimiento–, pero también enormes desigualdades vinculadas con el nivel educativo, la edad, la situación laboral y el género. Desmantelando la supuesta homogeneidad juvenil, presentamos una tipología de jóvenes en base su patrón de apropiación tecnológica: excluidos digitales, usuarios smartphone, usuarios básicos, usuarios múltiples, ciberexpertos y usuarios profesionales.

Con respecto al análisis cualitativo, la primera conclusión es la diversidad de formas de accesibilidad digital, estructuradas discursivamente en cuatro ejes: acceso en movilidad frente a fijo (espacialidad), acceso continuo frente a discontinuo (temporalidad), acceso general frente a específico (especificidad), acceso único frente a múltiple (multiplicidad). Además, esta apropiación tecnológica se deriva de procesos biográficos de socialización tecnológica, en su doble dimensionamiento entre domesticación de la tecnología –relativa al tipo de dispositivo, la precocidad y la intensidad de uso– y alfabetización digital –que tiene que ver con la motivación personal, los contextos formales de uso de Internet y las formas sociales de uso–. Asimismo, en los discursos de los entrevistados emergen seis vectores de tensión que encuadran la ambivalente experiencia de uso de Internet: distancia/cercanía (espacialidad), inmediatez/actualización (temporalidad), libertad/necesidad (dependencia), confianza/indefensión (competencia), hiperconectividad/aislamiento (conectividad), privacidad/exposición (presencia). Finalmente, incrustando las dinámicas biográficas de socialización tecnológica con la experiencia fenomenológica de uso es posible reconstruir los procesos de aprovechamiento tecnológico derivados de la reproducción del capital económico, cultural y social a partir de la mediación del capital digital. Consecuentemente, son especialmente aquellos jóvenes situados en una mejor posición socioeconómica y con un mayor nivel de capital digital adquirido biográficamente quienes están en mejor situación para aprovechar las potencialidades que ofrece Internet, por lo que podemos concluir, de manera escéptica, que la digitalización no solo reproduce las desigualdades sociales de partida, sino que las multiplica.

ABSTRACT

Along this PhD research dissertation an in-depth analysis of young people's digital practices is carried out, emphasizing the feedback between digital inequalities and social stratification. The main objective is to study youngsters' variety of digital practices and forms of technological exploitation, in connection to their biographical trajectories of technological socialization. Regarding theory, a critical approach is developed, based on the constructivist structuralism of Pierre Bourdieu, that tries to unravel the role that younger generations play in information society, aiming at the dismantling of the cyber-utopian perspectives that glorify natural affinity between youth and digital world –by means of concepts such as digital natives or digital generations–. On the contrary, I understand that youth does not constitute a homogeneous social group, since their technological appropriation is conditioned by their social position and biographical trajectory of socialization in the use of ICTs. Therefore, this text can be placed in the field of digital divide studies, even though it will try to avoid deterministic and solutionist approaches that merely deduce social forms from technical transformation. By contrast, we will defend the existence of a dialectic between digital inequality and social stratification which can be conceptualized through the notion of digital capital, in its double dimensionality: materially objectified among technological devices and incorporated in the habitus through dispositions, motivations and subjective experiences of use.

Methodologically, the dissertation is founded on the triangulation between quantitative and qualitative techniques of producing information, which sequentially complement one another in two separate phases, under a transductive epistemological paradigm in which even research design is transformed along the course of the investigation. (1) In the first phase a statistical secondary data analysis is deployed, based on the TIC-H survey about technological equipment and forms of using the Internet in households, produced by the Spanish Institute of Statistics (INE). Three relevant gaps of the digital divide –access, skills and use– will be operationalized, aiming at the reconstruction of the digitalization process in Spain between 2006 and 2018 in comparison with European Union countries. The distinctive position of younger generations in comparison with adults will also be investigated, emphasizing the importance of sociodemographic variables –gender, education, working condition, habitat– in demarcating digital inequalities. (2) In the second phase, an interview-based qualitative analysis is presented, based on a structural sample of young people living in the region of Madrid and engendering a socio-hermeneutic discursive analysis. It will reintegrate the main conclusions from the statistical analysis into the phenomenological level of experiences of use of digital technologies that subjects develop over the course of their biographies, stressing aspects such as differential forms of accessing the Internet, the process of technological domestication and digital literacy, subjective experiences of using the Internet and dynamics of reconversion between digital capital and the rest of capitals (economic, cultural and social).

Regarding the conclusions of the quantitative analysis, there are some distinctive characteristics of the Spanish digitalization process, situated in an intermediate position between northern and central European countries –with higher levels of penetration of digital technologies– and eastern and Mediterranean European countries –with lower levels–. Inside the Spanish context, an extremely unequal digitalization pattern is found, since digital exclusion is especially frequent among older generational groups –65 years old and more–, lower educated people, unemployed people and those living in low-density populated areas. Focusing on the

group of supposedly digital natives, there are some common characteristics –higher digitalization, wider diversity of devices, more presence of leisure digital activities–, but also important inequalities linked to educational level, age, working condition and gender. Dismantling the assumption about young homogeneity, a typology of youngsters based on their pattern of technological appropriation is presented. The types identified are: digital excluded, smartphone users, basic users, multiple users, cyber-savvy users and professional users.

Regarding qualitative analysis, the first conclusion is the diversity of accessibility forms, discursively structured among four axes: mobile vs fixed access (spatiality), continuous vs discontinuous access (temporality), general vs specific access (specificity) and basic vs multiple access (multiplicity). In addition, technological appropriation is driven from biographical processes of socialization in its double dimensionality between domestication of ICTs –related to type of devices, precocity and intensity of use– and digital literacy –linked to personal motivation, formal contexts of connectivity and socially mediated practices–. Therefore, along youngsters' narratives six tensional lines that framed the ambivalent experience of using the Internet can be identified: distance/proximity (spatiality), immediacy/actualization (temporality), freedom/necessity (dependence), confidence/helplessness (competency), hyper-connectivity/isolation (connectivity), privacy/exposition (presence). Lastly, embedding biographical dynamics of technological socialization in the phenomenological experience of use it is possible to rebuild the mechanisms of technological exploitation derived from the reproduction of economic, cultural and social capital through the mediation of digital capital. Consequently, those youngsters positioned in a better socioeconomic position and with higher cultural and digital capital internalized through long-term biographical processes are in a better situation to take advantage of the opportunities of the digital world; hence, we should be skeptical about the emancipatory potential of the Internet, since digitalization is not just reproducing but multiplying social inequalities.

INTRODUCCIÓN. LOS CONTORNOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

"El sistema global puede ser conceptualizado como un complejo entramado reticular cada vez más descentralizado y organizado en unidades semiautónomas que convergen en alianzas estratégicas ad hoc con otras unidades disgregadas reticularmente (...). Si quisiéramos modelizar una visualización dinámica de este proceso en La Tierra, nos encontraríamos con algo parecido a *Solaris*: una visión fascinante de un flujo de personas, bienes, textos e imágenes increíblemente complejo y dinámico, propagándose sobre un mosaico colosal de cromo, armas engrasadas y pantallas resplandecientes –una visión interrumpida por destellos momentáneos de horror desencadenados por la realización de que la fría perfección de este sistema está pensada para servir como un reflejo de nosotros mismos"¹

Petr Lupač (2018). *Beyond Digital Divide*

La reflexión sobre la sociedad de la información y la relevancia que las tecnologías digitales tienen en la articulación de las prácticas humanas es enormemente compleja, ya que alude al intrincado asunto de intentar comprender el efecto que las transformaciones tecnológicas tienen en la vida social y, de manera inversa, al proceso continuo por el cual las transformaciones tecnológicas también se derivan de la articulación de las relaciones sociales, tanto a nivel estructural como en el ámbito de la vida cotidiana. La labor del sociólogo, en este sentido, recuerda al funambulista que intenta recorrer el cable manteniendo el equilibrio entre dos tipos de tentaciones reduccionistas: de un lado, el determinismo tecnológico, que deduciría mecánicamente las prácticas humanas del ritmo unidireccional de progreso técnico y científico; de otro lado, el reduccionismo social, que entiende que las tecnologías son herramientas neutrales que pueden ser utilizadas por los actores sociales de manera totalmente libre, en base a sus intereses y motivaciones particulares. Ambas tentaciones, que además conviven sin demasiados problemas en los discursos dominantes que configuran las relaciones entre tecnología y sociedad, suponen dos maneras distintivas de precipitarnos al abismo como investigadores sociales, al menos si lo que queremos es desarrollar una perspectiva crítica y no simplemente apuntalar los cimientos ideológicos del orden establecido. Frente a ellas, en este trabajo defendemos una perspectiva que podemos denominar tecno-social (Sáez Vacas, 2011), que se centre en los mecanismos de retroalimentación dialéctica entre el ecosistema tecnológico y el mundo social, puesto que el desarrollo tecnológico no solo posibilita nuevos resortes de acción, sino que también se encuadra dentro de unas determinadas relaciones socio-estructurales de poder, en un modelo productivo y en una serie de marcos culturales e ideológicos que nos permiten dotar de sentido al mundo que nos rodea. Consecuentemente con este paradigma tecno-social, no podemos derivar la emergencia de la sociedad de la información de la mera transformación científico-técnica, sino de la confluencia de una serie de procesos de cambio socio-histórico que afectan a todas las

¹ Todas las citas bibliográficas provenientes de idiomas diferentes al castellano –principalmente inglés y francés– han sido traducidas por mí con el objetivo de acomodarlas al idioma en el que está redactada la tesis. Sin embargo, la referencia de la que se ha extraído dicha cita se referirá a la versión original del texto consultada, tal y como se recoge en la bibliografía.

dimensiones de la existencia humana: producción, relaciones laborales, cultura, política y, por supuesto, prácticas sociales. Sin embargo, no sabemos aún cómo describir estos cambios sin recurrir a adjetivaciones o preposiciones de los modelos previos: se habla del tránsito de la modernidad hacia la post-modernidad (Lyotard, 1989), hacia una sobremodernidad (Augé, 2000), hacia una hipermodernidad (Lipovetsky y Charles, 2006) o quizás hacia una segunda modernidad reflexiva (Beck, 1996); de una sociedad industrial pasamos a la sociedad post-industrial (Bell, 1994a); transitamos de los valores materialistas a una sociedad postmaterialista (Abramson y Inglehart, 1995); la globalización sustituye a la mundialización como horizonte mismo de la experiencia humana (Nelken-terner, 1998; Sassen, 2001); la organización laboral pasa del fordismo al postfordismo (Rifkin, 1995; Vidal, 2011); el capitalismo extiende su mercantilización a todos los espacios de la experiencia humana, por lo que hablamos de neoliberalismo (Harvey, 2007) o capitalismo tardío (Berlín, 1996). El advenimiento de la era de la información –por utilizar la noción de Castells (2011a)– supone la emergencia de un modo de producción basado en la generación, control y distribución del conocimiento en un contexto geográfico de interdependencia a escala global posibilitado por la existencia de un entorno tecnológico que permite la transmisión instantánea de información –reducida a un lenguaje hipertextual de bits– de una parte a otra del mundo, pero también por la convergencia de toda la miríada de procesos de transformación socio-histórica que acabamos de mencionar.

En el plano sociocultural podemos destacar la importancia del giro lingüístico (Ibáñez Gracia, 2003) de las ciencias sociales que acompañó a la crisis de los grandes metarrelatos de la modernidad. En origen, la Segunda Guerra Mundial ya había demostrado las consecuencias irracionales de la propia racionalidad moderna, la dialéctica destructiva de la Ilustración (Adorno, 2007), pero es a partir de los años 60 cuando los grandes relatos que fundamentaban una visión unidireccional y lineal del progreso humano empiezan a derrumbarse, saliendo a la luz una miríada polifónica de voces y miradas situadas que nos llevan a preguntarnos por las relaciones entre ciencia y sociedad, la multiplicidad de formas de construcción de sujetos y el carácter ambivalente y contingente de una gran parte de las regularidades y convenciones de nuestra vida social. Así, la postmodernidad se concibe como una etapa multidimensional de transición, pero no está claro hacia dónde (García Selgas y Monleón, 1999), puesto que las propias utopías de progreso y emancipación universal han sido puestas en cuestión. Para Bruno Latour, por otro lado, el problema de la postmodernidad es que constituye un síntoma de la crisis de la modernidad, pero no una solución, especialmente en aquellas versiones que enfatizan un relativismo extremo en el que no puede cimentarse ningún tipo de conocimiento, puesto que *"rechaza todo trabajo empírico como ilusorio y engañoso"* (Latour, 2007, p. 77). De este modo, la retórica postmoderna es capaz de aplicarse a todas las dimensiones de la realidad, pero no a sí misma, de forma que los expertos de la crítica discursiva se erigen en los detentadores legítimos de una verdad absoluta –a la par que indemostrable–. En este sentido, es posible entender que existe continuidad entre modernidad y postmodernidad, de forma que la segunda no sería una etapa diferenciada de la anterior, sino *"la fase más avanzada, y posiblemente final, de la modernidad"* (Delanty, 2000, p. 131). Así, podemos defender que en realidad vivimos en una sobremodernidad (Augé, 2000), en tiempos hipermodernos (Lipovetsky y Charles, 2006) o en una modernidad reflexiva (Beck, 1996), caracterizada por la radicalización de los fundamentos mismos de la modernidad, que se aplican reflexivamente sobre sí misma. Al erosionarse las estructuras clásicas de la modernidad que daban sentido a la vida humana debido al despliegue incontrolado de la modernidad misma, la sociedad deviene auto-reflexiva en el momento en el que debe cuestionarse y autoanalizarse continuamente, aplicando una variedad cada vez más diversificada de saberes técnicos o profanos para justificar cualquier decisión. En otras palabras,

el mundo contemporáneo *"obliga a efectuar una autorreflexión sobre los fundamentos del contexto social y una revisión de las convenciones vigentes y de las estructuras básicas de la racionalidad"* (Beck, 1996, p. 212). En el nivel macrosocial, hablamos de incertidumbre y de sociedad del riesgo que se deriva de la necesidad de calcular todas las consecuencias posibles –ecológicas, sociales, económicas, humanitarias, culturales– de cualquier curso político de acción, siendo importante destacar que el riesgo no es algo evitable, como el peligro, sino un producto mismo de la racionalidad moderna que se aplica incesantemente sobre sí misma. Así, *"conforme más racionalmente se calcula y más complejos e hace el proceso de cálculo, mayor es el número de facetas en las que reina la incertidumbre del futuro y, por ende, del riesgo"* (Luhmann, 1996, p. 150). En el nivel más microsocial, puesto que la posmodernidad supone la erosión de muchos de los marcos de sentido que legitimaban la propia configuración del orden existente, tiene un enorme potencial liberador, pero también una cara oculta, que se fundamenta en la fragmentación de las identidades sociales ante la imposibilidad de encontrar bases estables para desarrollar una mínima seguridad ontológica (Giddens, 1995). En otras palabras, los sujetos siguen estando ávidos de dotar de sentido a su trayectoria vital, pero las categorías sociales clásicas –el género, la clase social, el origen, la etapa del ciclo de vida– ya no bastan para poder desenvolverse en una sociedad cada vez más acelerada en la que el individuo es el único responsable para encontrar su propio camino. Esta liquidez de las relaciones humanas (Bauman, 1996), esta era del vacío (Lipovetsky, 2006), no se desarrollan de manera autónoma, sino que son el producto mismo de los cambios infraestructurales del modo de producción capitalista, que a la vez son el sustrato que permitirá la revolución científico-técnica de corte informacional.

Así, en el plano económico, asistimos al auge de una economía globalizada de corte neoliberal, la cual ya no se basa exclusivamente en la producción industrial de bienes, sino en los servicios, de forma que cualquier intersticio de las relaciones humanas es progresivamente incorporado al mercado y mercantilizado: el consumo, el ocio, las prácticas de cuidado, las relaciones íntimas o los vínculos interpersonales solo son esferas de actividad que deben ser subsumidas a las lógicas del mercado para posibilitar la continua transformación del sistema capitalista sobre nuestras vidas. En lugar de haber alcanzado un post-capitalismo o una sociedad post-industrial en la que, en palabras de Daniel Bell, *"la relación con los instrumentos de producción no determina ya el dominio, el poder o el privilegio en la sociedad"* (1994b, p. 70), asistimos con el rearme neoliberal a una depredación de la ética del mercado sobre todas las esferas de la vida social, de forma que *"la desregulación, la privatización y el abandono por el Estado de muchas áreas de provisión social han sido generalizadas"* (Harvey, 2007, p. 7). Esta desregularización y precarización se aprecia especialmente en el ámbito de las relaciones laborales, que transitan del modelo fordista clásico al modelo postfordista, caracterizado por la flexibilización de las condiciones laborales, la inestabilidad, la constante propensión hacia el cambio y, por supuesto, la individualización de la responsabilidad de mantener una trayectoria biográfica coherente en un contexto laboral cada vez más precarizado y fragmentado. Mientras se preconiza la paulatina eliminación del trabajo del proceso de producción como consecuencia de las transformaciones tecnológicas y automatización de los procesos productivos (Rifkin, 1995), el sistema mantiene su legitimidad promoviendo el individualismo institucionalizado que fuerza a las personas a buscar *"soluciones biográficas para contradicciones sistémicas"* (Beck y Beck-Gernsheim, 2002, p. 31). Ya no se habla de trabajo, sino de empleo o, más aún, de empleabilidad, promoviendo un auténtico giro retórico por el cual el trabajador es responsable de su propia situación, en una psicologización del trabajo (Crespo y Serrano Pascual, 2016) que se glorifica mediante la cultura del esfuerzo y el marketing del auto-emprendimiento.

“Determinadas situaciones padecidas por las personas, fundamentalmente precariedad y exclusión social, son transformadas discursivamente, por medio de un disciplinamiento moral, en situaciones de las que se hace responsable al propio sujeto. (...) Llegándose a un discurso paradójico, donde se afirma lo que, a la vez, se niega: se afirma la autonomía y agencia del sujeto moderno, a la vez que se niega su capacidad de hacerse cargo de la situación que padece” (Crespo y Serrano Pascual, 2016, p. 276)

Finalmente, en el plano tecno-social asistimos a lo que algunos autores denominan una tercera revolución industrial (Castells, 2011a; Rifkin, 2011) caracterizada por la situación de la información y el conocimiento en el propio núcleo del proceso de producción, apareciendo conceptos como los de sociedad de la información (Feather, 2013), sociedad del conocimiento (Goula, 1999) o, de manera más abarcadora, era de la información (Castells, 2011a). Para Castells, el surgimiento de la era de la información debe entenderse en la convergencia de tres revoluciones tecnológicas que comenzaron a finales de los 60, pero que permitirían la reestructuración económica y organizativa neoliberal durante los años 80 (2011a, p. 93): (1) los avances en microelectrónica, que llegaron de la mano del invento del transistor y los circuitos integrados; (2) el invento del ordenador y su progresiva miniaturización, que hizo posible la aparición de los ordenadores personales y el acceso de una gran masa poblacional a los mismos; y (3) los avances en telecomunicaciones, que permitieron la transmisión de cada vez más información cada vez más rápido y, en definitiva, la nueva estructuración productiva en torno a una red. Aunque Petr Lupač (2018) detecta un cierto determinismo tecnológico en el modelo teórico del sociólogo español², especialmente por su insistencia en escindir los modos de producción –que tienen que ver con la estructura de las relaciones sociales– de los modos de desarrollo –que tiene que ver con los procedimientos tecnológicos por los cuales el trabajo actúa sobre la producción para producir plusvalía–, lo cierto es que Castells defiende que la tecnología no determina directamente la sociedad –ni viceversa–, pero sí que *“plasma la capacidad de las sociedades para transformarse, así como los usos a los que esas sociedades, siempre en un proceso conflictivo, deciden dedicar su potencial tecnológico”* (2011a, p. 37). Una idea similar presentan Beck y Beck-Gernsheim, para quienes *“la tecnología puede considerarse como un proceso en espiral: parece a la vez producto e instrumento de las necesidades, los intereses y los conflictos sociales. La tecnología es efecto y causa al mismo tiempo”* (2002, p. 247). Cualquier intento de comprensión de las dinámicas sociales en la actualidad, por lo tanto, debe articular algún tipo de respuesta teórica convincente a esta dialéctica entre tecnología y sociedad.

Por otro lado, a la hora de delimitar el ecosistema tecnológico que caracteriza a la era de la información nos encontramos con un nuevo problema de indefinición, ya que se utilizan recurrentemente términos como los de Internet, tecnologías digitales, ciberespacio, medios digitales o (nuevas) tecnologías de la información y la comunicación de manera indistinta, lo que complica saber a qué nos estamos refiriendo en cada caso. Aunque a lo largo de este texto optaremos por una utilización flexible de estas acepciones, con el objetivo de no resultar excesivamente redundante, no está de más realizar algunas observaciones generales sobre los términos con los que trabajaremos. Por un lado, el concepto de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es, quizás, el más general de todos, ya que se refiere a los *“dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes”* (Cobo Romaní, 2009, p. 312). Por lo tanto, si bien se trata de equipamientos especialmente

² En el capítulo 3 analizaremos esta problemática más en profundidad, a la hora de presentar las limitaciones de la teoría de la sociedad de la información, en el contexto específico de los estudios de brecha digital.

relevantes en el contexto de la sociedad actual, no se limitan específicamente al ámbito de Internet y el ciberespacio, sino que todos los artefactos culturales que han servido históricamente para mediar y posibilitar el intercambio de comunicación –manuscritos, imprenta, radio, televisión, teléfono, etc. –también pueden ser considerados, esencialmente, como parte consustancial de las TIC con las que convivimos, incluso, en nuestro mundo contemporáneo. Por ello, en algunas ocasiones suele hacerse la distinción de nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) para dar cuenta de la transformación tecnológica que se ha producido en las últimas tres décadas del siglo pasado, que algunos autores consideran una auténtica tercera revolución industrial (Castells, 2011a; Rifkin, 2011), caracterizada por la producción, distribución y gestión de la información a escala global. La delimitación entre nuevas y viejas tecnologías, en todo caso, es problemática por dos motivos contrapuestos: por un lado, porque muchas de las "viejas" tecnologías siguen presentes en nuestra vida cotidiana, como el teléfono, la letra impresa, la radio o la televisión; por otro lado, porque para una parte importante de la población el acceso a Internet, a los ordenadores y a los smartphones no es percibido como algo novedoso, sino como una realidad fenomenológica dada con la que han convivido desde la infancia. En este sentido, la delimitación entre lo nuevo y lo viejo se fundamenta parcialmente en lo que se ha denominado proceso de digitalización (Croon Fors, 2013), por lo que el término de tecnologías digitales (o medios digitales) quizás es el que describa, de manera más apropiada, a lo que nos estamos intentando referir. Retomando a Castells, podemos entender la emergencia de la digitalización como un proceso de convergencia de las distintas tecnologías en un lenguaje integrado, basado en los avances desarrollados en la microelectrónica, la computación y las redes de telecomunicaciones. Así, esta convergencia tecnológica a la que asistimos desde comienzos de los años 70 ha conducido a *"la formación de un hipertexto y un metalenguaje que, por primera vez en la historia, integran en el mismo sistema las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana"* (Castells, 2011a, p. 400). Por lo tanto, cuando hablamos de tecnologías digitales podemos incluir equipos como los ordenadores personales, las videoconsolas o los teléfonos móviles, basados en un lenguaje computacional que se materializa en los circuitos integrados, pero también artefactos como los CDs y los DVDs, que se basan en un lenguaje digital, frente a materializaciones analógicas del audio y vídeo como podían ser el disco de vinilo o el VHS, respectivamente. Además, algunas de las tecnologías en origen analógicas también han dado el paso al mundo digital, como puede ser la señal de televisión, que actualmente recibimos gracias a los decodificadores de la Televisión Digital Terrestre (TDT), por lo que el concepto de tecnologías digitales, si bien ha ganado bastante popularidad en los últimos años y resulta más adecuado que hablar de viejas o nuevas tecnologías, también introduce un cierto grado de indefinición y polisemia.

Para complicar un poco más el asunto, tendríamos el propio término de Internet, que probablemente sea la infraestructura tecnológica con fines de transmisión de información más importante dentro del mundo contemporáneo (Lupač, 2018, p. 34), pero no es la única tecnología basada en la digitalización que está presente en nuestras vidas: como ya hemos visto, las videoconsolas, los ordenadores o la propia tecnología del CD y el DVD se basan en el lenguaje digital, pero no tienen que estar conectadas necesariamente al entramado de redes de comunicación que constituyen Internet. Si en el caso de la era de la información asistíamos a la combinación de avances técnicos en diversos campos –microelectrónica, computación, telecomunicaciones–, en el caso de Internet ocurre algo parecido, ya que el entorno o ecosistema tecnosocial que solemos asociar con Internet se deriva de la convergencia de una gran variedad de desarrollos técnicos interdependientes que se fueron produciendo desde finales de los años

60³: la creación de ARPANET como agencia de investigación dependiente del departamento de defensa de Estados Unidos en 1969, la invención en 1978 del protocolo TCP/IP, el desarrollo del lenguaje de programación UNIX en 1974 o la creación en 1990 de la world wide web en el CERN de Ginebra, permitiendo *"enlazar entre sí diversas fuentes de información mediante un sistema interactivo de computación"* (Castells, 2001, p. 26). En todo caso, a pesar de su origen vinculado con el ámbito académico universitario y el militar, a partir de los años 90 el desarrollo de una infraestructura tecnológica que permitía la transmisión de información de manera inmediata a escala global comenzaría a afectar al propio sistema de producción, a los modos de organización de las relaciones laborales, a los propios mecanismos de difusión del conocimiento y la cultural y, finalmente, a la propia vida social de las personas: en sus prácticas interpersonales de comunicación, de acceso a la información o de entretenimiento. Como señala Andreas Metzner-Szigeth (2009), el problema de intentar definir Internet se deriva del enfoque o punto de mira que queramos adoptar, ya que, además de la infraestructura tecnológica que lo sostiene, Internet es sobre todo un cúmulo de metáforas con las que representamos la función social que juega esta tecnología en nuestra vida: además de la "red", que es la más evidente, también encontramos metáforas basadas en las comunicaciones terrestres (autopista de la información), en la explicitación geográfica de un horizonte físico en el que desarrollamos nuestra existencia (ciberespacio), en la acumulación incesante del conocimiento humano (biblioteca virtual) o en su emergencia como fenómeno natural que nos sobrepasa (la nube). Por lo tanto, Internet no es solo un ecosistema tecnológico basado en la interconexión de servidores y ordenadores para posibilitar la transmisión de información, sino, sobre todo, un medio fundamental a través del cual se articulan las relaciones humanas en el mundo contemporáneo. Como resaltan Lasén y Casado, *"las subjetividades contemporáneas están constitutivamente mediadas por los usos y las prácticas tecnológicas"* (2014a, p. 9), motivo por el cual nuestra aproximación al estudio de Internet no se deriva tanto de la conceptualización de esta infraestructura en su dimensión técnica como de su relevancia social como mediador fundamental de gran parte de las prácticas cotidianas que desarrollan los sujetos. Así, por motivos expositivos y de evitación de la redundancia utilizaremos de manera alterna términos como Internet, tecnología digital, medio digital, tecnologías de la información, tecnologías de la información y la comunicación, nuevas tecnologías o ciberespacio. Como acabamos de destacar, las distintas acepciones no se refieren exactamente a lo mismo, pero lo que nos interesan son las consecuencias sociales que se derivan para los sujetos de la convivencia en un entorno informacional basado en la subsunción de los distintos artefactos culturales a un lenguaje hipertextual compartido y en las potencialidades que se derivan de la transmisión y difusión de dicho lenguaje a escala global. En definitiva, *"Internet es el tejido de nuestras vidas"* (Castells, 2001, p. 15), ya que *"no es sólo una tecnología: es el instrumento tecnológico y la forma organizativa que distribuye el poder de la información, la generación de conocimientos y la capacidad de conectarse en red en cualquier ámbito de la vida humana"* (Castells, 2001, pp. 297-298).

Tras esta apresurada contextualización de la sociedad de la información y del papel preponderante que juega Internet como entorno tecno-social que atraviesa gran parte de nuestra subjetividad contemporánea, nos queda justificar brevemente la importancia que tiene la juventud, como dispositivo ideológico más que como etapa vital, dentro del ámbito informacional

³ Para una reconstrucción en profundidad de la historia de Internet y su naturaleza técnica, nos remitimos a los textos de Castells sobre la era de la información (2011a) y específicamente sobre Internet (2001), así como al texto de Fernando Sáez Vacas sobre el entorno tecnosocial contemporáneo (2011). Por otro lado, para una reconstrucción sobre las metáforas y representaciones sobre Internet, destaca el trabajo de Metzner-Szigeth (2009).

actual. Como veremos en los primeros dos capítulos, la juventud es fundamentalmente un invento de la modernidad ante la necesidad de prolongar la etapa formativa de transición entre infancia y vida adulta en una sociedad cada vez más compleja (Musgrove, 2008). Sin embargo, mi interés por este colectivo que se ha hecho tan popular a lo largo del siglo XX –tanto dentro como fuera de la academia– no se deriva de la especial vinculación entre condición juvenil e industrialización, sino de la afinidad discursiva que suele presentarse entre los jóvenes y el cambio social (Revilla Castro, 2001, p. 209), de forma que la juventud es habitualmente glorificada como la vanguardia revolucionaria que nos va a permitir afrontar los retos del futuro. Esta explicación del cambio histórico a partir de la sucesión generacional es una dimensión fundamental de la propia orientación teleológica de la modernidad, tal y como señala Mannheim (1993), siendo excesivamente fácil caer en la simplificación que supone explicar el cambio a través de las innovaciones que las nuevas generaciones van introduciendo en la estructura social. En este sentido, el entrelazamiento entre juventud y nuevas tecnologías es sobre todo un recurso ideológico que actúa a dos niveles: (1) por un lado, permite dismantelar la importancia que tienen otro tipo de factores socio-estructurales –la clase social, el género, el nivel cultural, el origen étnico, las asimetrías geográficas– en la configuración de las desigualdades sociales, promoviendo una visión ciberutópica basada en el solucionismo tecnológico (Morozov, 2015), por la que la respuesta a todos nuestros problemas está en el progreso tecnológico; (2) por otro lado, este marketing generacional (Montgomery, 2009) es una nueva iteración del sistema capitalista informacional, que descubre en las generaciones más jóvenes un nuevo nicho de mercado y, al mismo tiempo, debe justificar la constante renovación de los dispositivos y herramientas tecnológicas. Por lo tanto, siguiendo a Enrique Martín Criado, podemos señalar que la juventud es *"un objeto ficticio, pero interesante"* (1998, p. 88), especialmente en un mundo que propugna el fin de la historia y nos alienta encarecidamente a adherirnos a la única ideología posible, la del neoliberalismo informacional, curiosamente la única ideología que la deconstrucción postmoderna ha dejado en pie. Así, con el avance de la digitalización y la llegada de la era de la información también se ha popularizado una variada terminología generacional que intenta mostrar la afinidad intuitiva de los más jóvenes con los últimos avances tecnológicos que van apareciendo en el mercado, destacando conceptos como los de millennials (Howe y Strauss, 2000), *Net generation* (Tapscott, 1998), generación digital (Buckingham y Willett, 2006) o la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales (Prensky, 2001). Una misión fundamental de esta investigación, por lo tanto, se deriva de la necesidad de lidiar con este tipo de nociones, habitualmente poco útiles científicamente, pero que han tenido una gran relevancia en los discursos sociales y en las estrategias de marketing de la industria cultural y tecnológica en las últimas décadas, perfilando los contornos ideológicos de una sociedad informacional cuyas promesas de emancipación nunca llegan a cumplirse.

Finalmente, vamos a concluir esta introducción describiendo las principales secciones y capítulos que estructuran esta memoria de investigación. El texto consta de 10 capítulos principales, además de un capítulo de conclusiones y de anexos, divididos en tres grandes partes: en una primera parte (capítulos del 1 al 4), nos dedicamos a la contextualización de la investigación y a la presentación de los fundamentos teóricos que caracterizan el abordaje particular del objeto de estudio que hemos desarrollado. En primer lugar, en el capítulo 1 nos dedicaremos a presentar algunas de las perspectivas sociológicas más relevantes relacionadas con la investigación sobre juventud y generaciones. En segundo lugar, en el capítulo 2 nos centraremos en la discusión de la perspectiva generacional en el contexto de la sociedad de la información, en el que la apropiación que los jóvenes realizan de Internet y las tecnologías digitales se ha constituido en un vector clave de diferenciación y distintividad con respecto a las

generaciones mayores. En tercer lugar, en el capítulo 3 nos centramos en presentar la evolución de la investigación y reflexión teórica sobre las desigualdades digitales, postulando las diferentes dimensiones de la brecha digital e intentando integrar este campo de estudio dentro de una comprensión más general de los procesos de retroalimentación entre desigualdad digital y estratificación social. Finalmente, en el capítulo 4 desarrollamos nuestro propio enfoque de articulación de los niveles micro-sociales y macro-estructurales de la desigualdad digital y social, a partir del concepto de capital digital, derivado de la teoría de Pierre Bourdieu, y de la comprensión de los procesos de socialización tecnológica que atraviesan los sujetos a lo largo de sus trayectorias biográficas. En la segunda parte de la investigación (capítulo 5), nos dedicamos a la construcción del objeto de estudio, materializado en las prácticas digitales y experiencias de uso de Internet de los jóvenes, y a la presentación de la aproximación metodológica que nos permite dar cuenta de los principales objetivos planteados. Así, nos basaremos en la triangulación metodológica entre el análisis cuantitativo de datos secundarios y la realización de entrevistas en profundidad, ya que dicho abordaje nos permitirá, en un primer momento, dismantlar los principales tópicos sobre el papel que la juventud juega en la sociedad de la información a partir de la explicitación de las asimetrías y desigualdades digitales que atraviesan a este colectivo para, en un segundo momento, reinsertar estas asimetrías en el horizonte fenomenológico de las prácticas de los actores sociales y de sus experiencias subjetivas de apropiación tecnológica. Tras la exposición metodológica, en la tercera parte de la investigación, compuesta por los capítulos del 6 al 10, nos centramos en la exposición de resultados, divididos entre el dimensionamiento cuantitativo de las desigualdades digitales (capítulos 6 y 7) y la reconstrucción cualitativa de las prácticas digitales, itinerarios de socialización y experiencias de uso de las TIC (capítulos 8, 9 y 10). Así, comenzamos en el capítulo 6 con una descripción general del proceso de digitalización en España entre 2006 y 2018, tomando como referencia comparativa el contexto geográfico de la Unión Europea y presentando algunas de las principales desigualdades digitales que se vinculan con el sexo, la edad, el nivel educativo, la situación laboral o el hábitat en el que viven los sujetos. A partir de esta contextualización general, en el capítulo 7 focalizamos la explotación estadística en la población juvenil y en el colectivo de supuestos nativos digitales, destacando las enormes desigualdades digitales en términos de accesibilidad, competencias digitales y formas de uso de Internet que persisten dentro de este grupo generacional. Pasando a la parte cualitativa, en el capítulo 8 intentaremos ahondar en las principales formas de accesibilidad a los dispositivos tecnológicos digitales, indagando asimismo en los contextos sociales de uso de Internet más relevantes entre los entrevistados. Por otro lado, desde una perspectiva biográfica, en el capítulo 9 intentaremos comprender los procesos vitales de socialización tecnológica que atraviesan los sujetos, articulados a partir de dos dinámicas entrelazadas: los procesos de domesticación de la tecnología, que tienen que ver con la incorporación de las TIC a la vida cotidiana, y los procesos de alfabetización digital, que tienen que ver con la internalización de disposiciones, competencias e intereses en el uso de los medios digitales. Como cierre, en el capítulo 10 ahondamos en las principales experiencias subjetivas de uso de las TIC que atraviesan las narraciones de los entrevistados, indagando en la dialéctica de reproducción de la desigualdad social en el contexto de la sociedad de la información, a partir de un proceso continuo de reconversión de capitales que se despliega a partir de las prácticas cotidianas de los actores sociales. Por último, recogeremos un capítulo de conclusiones en el que discutiremos las principales aportaciones que esta investigación puede aportar al campo de los estudios sobre desigualdad digital y a la comprensión de las prácticas digitalmente mediadas de la juventud, dialogando con las referencias teóricas presentadas en los primeros capítulos de esta memoria e intentando pergeñar caminos futuros de comprensión de la realidad social.

INTRODUCTION. THE EDGES OF INFORMATION SOCIETY

"The global network-based system can be viewed as a complex web of increasingly decentralized networks, organized in semi-autonomous units that converge in strategic ad hoc alliances with units in other networks. (...). If we were to model a dynamic visualization of this entire process onto the Earth, the result would bear some semblance to *Solaris*: a mesmerizing vision of an incredibly complex and dynamic flow of people, goods, texts and images, percolating against a colossal mosaic of chrome, oil weapons and glaring screens –a vision interrupted by momentary flashes of horror, ignited by the realization that the cold perfection of this system is meant to serve as a reflection of ourselves"

Petr Lupač (2018). *Beyond Digital Divide*

Reflecting about the information society and the relevance of digital technologies in the articulation of human practices is quite complex, since it relates to the difficult task of trying to understand the effect of technological transformation in social life, and vice versa, to the continuous process by which technological change can also be derived from the articulation of social relations, both at the structural level as well as in the context of daily life. In this sense, the duty of the sociologist resembles that of the tightrope walker who tries to go across the rope keeping the balance between two types of reductionist temptations: on the one hand, technological determinism, which would automatically deduce human practice from the unidirectional rhythm of scientific and technical progress; on the other hand, social reductionism, which states that technologies are neutral tools available for being used in a completely free way, just taking into account people's particular interests and motivations. Both temptations live together as two distinctive forms of falling into the abyss as social researchers, at least if we are interested in developing a critical perspective and not just reinforcing the ideological foundations of the status quo. Consequently, in this dissertation we propose a techno-social perspective (Sáez Vacas, 2011) focused on the dialectical feedback dynamics between technological environment and social world, because technological development engenders new patterns of activity but is also conditioned by certain socio-structural power relationships, inside a particular mode of production and a series of cultural and ideological frameworks that allow people to give sense to the reality around them. Taking into account this techno-social paradigm, we can't simply derive the origin of the information society from the mere scientific and technical change, so we need to analyze the confluence of a series of socio-historical transformations that affect every particular dimension of human existence: production, labor relations, culture, politics and social practices. Nevertheless, we still don't know how to describe these changes without using adjectives or prepositions attached to our previous categories: people talk about the transition from modernity towards post-modernity (Lyotard, 1989), supermodernity (Augé, 2000), hypermodernity (Lipovetsky y Charles, 2006) or even a second reflexive modernity (Beck, 1996); from the industrial to the post-industrial society (Bell, 1994b); we pass from materialistic values towards

a post-materialistic society (Abramson y Inglehart, 1995); globalization substitutes mundialization as the horizon of human experience (Nelken-terner, 1998; Sassen, 2001); labor organization shifts from fordism to post-fordism (Rifkin, 1995; Vidal, 2011); capitalism itself spreads through all the left spaces of human experience, so we talk about neoliberalism (Harvey, 2007) or late capitalism (Beriaín, 1996). The rising of the information age –using Castells' concept (2011)– leads into a new mode of production, based on the generation, control and distribution of knowledge in a global geographical context of interdependence facilitated by the existence of a technological environment which allows instantaneous transmission of information –converted into an hyper-textual language– all over the world, but also based on the convergence of the multiplicity of socio-historical transformation processes that we have just mentioned.

At the sociocultural level we should highlight the importance of the linguistic turn (Ibáñez Gracia, 2003) in social sciences, which contributed to the crisis of the big meta-narratives of modernity. In the beginning, Second World War proved the irrational consequences of modern rationality, the destructive dialectic of the Enlightenment (Adorno, 2007), but it is after the 1960s when the meta-narratives which projected an unidirectional and lineal vision of human progress started to fall down, emerging a new polyphonic variety of situated voices and views that questioned the relationships between technology and society, the multiplicity of forms of producing subjectivities and the ambivalent and contingent character of the most part of the regularities and conventions of our daily life. Therefore, postmodernity is conceptualized as a multidimensional stage of transition, but it's not clear its direction (García Selgas y Monleón, 1999), especially because the traditional utopias of progress and emancipation have been put into question. Bruno Latour, on the other hand, states that postmodernism is just a symptom of the crisis of modernity, but it doesn't propose any solution to it, particularly such approaches that emphasizes an extreme relativism which prevent the foundation of knowledge itself, because it *"rejects all the empirical work as illusive and deceiving"* (Latour, 2007, p. 77). In this sense, we could also highlight the continuity between modernity and postmodernity; the second one wouldn't be a differentiated stage from the first one, but just *"the most advanced phase, and possibly the final one, of modernity"* (Delanty, 2000, p. 131). Therefore, it is arguable that actually we live in a supermodernity (Augé, 2000), in hypermodern times (Lipovetsky y Charles, 2006) or even in a reflexive modernity (Beck, 1996), characterized by the radicalization of the foundations of the modernity, which reflectively are applied to modernity itself. As a consequence of the erosion of the classic structures that gave meaning to people lives in the uncontrolled deployment of modernity, society becomes self-reflexive because it needs to continuously consider and evaluate every decision by means of a more and more diversified variety of technical and secular knowledges. In other words, contemporary world *"is forced to carry out a self-reflection about the fundamentals of the social context and to revise the established conventions and basic structures of rationality"* (Beck, 1996, p. 212). At the macro-social level, we talk about incertitude and risk society derived from the necessity to consider the whole amount of possible consequences – ecological, social, economic, humanitarian, cultural, etc.– of every political course of action; it is also important to clarify that risk is not something avoidable, like danger, but just the product of the modern rationality incessantly applied to itself. Therefore, the more rational and more complex is the process of calculation, bigger is the amount of stances in which incertitude appears and, consequently, also risk (Luhmann, 1996, p. 150). At the micro-social level, the postmodern deconstruction of the meaning frames that constituted the status quo has an emancipatory potential, but also a dark side, founded on the fragmentation of social identities because of the impossibility of developing a minimal amount of ontological security (Giddens, 1995). In other words, subjects are still eager to give meaning to their vital trajectory but social classic categories

–gender, social class, origin, ethnicity, life stage– are not good enough to interact in a society increasingly accelerated in which isolated individuals have been structurally made responsible of finding their own path. These liquid human relations (Bauman, 1996), this age of emptiness (Lipovetsky, 2006), are not developed automatically, since it is the product of the infrastructural changes of the capitalist mode of production, which will also make possible the techno-scientific informational revolution.

Hence, at the economic level, we assist to the emergence of a globalized neoliberal economy which is no longer exclusively based on industrial production of goods but also on services, a process in which any interstice of human existence is progressively incorporated into the market and commodified: consumption, leisure, care-giving practices, intimate relations or interpersonal links are just activity spheres which must be subsumed to the market logics in order to enable the continuous transformation of capitalist system. In spite of the post-capitalist and the post-industrial society where *"the relationship with the means of production no longer determines dominance, power or privilege in society"* (Bell, 1994b, p. 70), because of the neoliberal turn a new predatory capitalist ethic is applied to every aspect of social life; the consequence is de-regularization and privatization of welfare provision systems (Harvey, 2007, p. 7). This desertion of the Estate is particularly relevant in the context of labor relations, shifting from the classical fordist model to the postfordist one, characterized by the flexibilization of working conditions, instability, propensity for constant change and, of course, the individualization of the responsibility of keeping a coherent biographical trajectory in a labor context more and more precarious and fragmented. While the end of work is praised as a consequence of technological transformation and automatization of productive processes (Rifkin, 1995), legitimacy is maintained by subjectively enthroning institutionalized individualism, which forces people to look for *"biographical solutions to systemic contradictions"* (Beck y Beck-Gernsheim, 2002, p. 31). Instead of work we talk about employment, or even employability, promoting a rhetoric shift in which workers are made responsible of their own situation, a perverse psychologization of work glorified by the culture of effort and the marketing of entrepreneurship.

"Some situations suffered by people, especially scarcity and social exclusion, are discursively transformed, by means of a moral disciplining, into situations in which the subject himself is responsible. (...) A paradoxical discourse, which claims what it denies, is fostered: the autonomy and agency of the modern subject is claimed, but at the same time his possibility of taking charge of the situation (s)he is suffering is denied" (Crespo y Serrano Pascual, 2016, p. 276).

Finally, at the techno-social level we assist to the so-called third industrial revolution (Castells, 2011a; Rifkin, 2011), which is based on the introduction of information and knowledge at the kernel of the production process, in concepts such as the information society (Feather, 2013), the knowledge society (Goula, 1999) or, in a more general approach, information age (Castells, 2011a). For Castells, the arrival of the information age has been produced by the confluence of three technological revolutions that started during the 60s but that would allow the re-structuring of neoliberal re-structuration of economy and production during the 80s (Castells, 2011a, p. 93): (1) innovations in micro-electronics as a product of the invention of transistor and integrate circuits; (2) the appearance of computers and their progressive miniaturization, making possible the diffusion of personal computers among a greater amount of people; finally, (3) innovation in telecommunications which allowed faster information transmission and, therefore, engendering a new network-structured productive system. Even if Petr Lupač (2018) identifies a

soft technological determinist in the theoretical model of the Spanish sociologist⁴ because of his distinction between modes of production –related to the structure of social relations– and modes of development –related to the technical procedures embedded in the application of work over production which generate surplus value–, it is fair to admit that Castells doesn't admit a direct technological determination of social relations –or vice versa–, but technology does express *"the capacity of societies to transform, and also the uses that these societies, in a conflictive process, make of their technological potential"* (2011a, p. 37). A similar idea is proposed by Beck and Beck-Gernsheim, who highlight that *"technology can be considered as a spiral process: it is simultaneously the result and the instrument of necessities, interests and social conflicts. Technology is the effect and cause at the same time"* (2002, p. 212). Therefore, any attempt to understand current social dynamics must articulate some sort of convincing theoretic answer to this dialectic between technology and society.

On the other hand, the delimitation of technological environment that characterizes the information society also presents some problems of definition, because terms such as Internet, digital technologies, cyberspace, digital media or (new) information and communication technologies are commonly used without clearly establishing the conceptual differences among them. Even if during this dissertation we will propose a flexible use of several of these terms in order to avoid redundancies and to simplify reading, we still need to make some practical observations about these terms. On the one hand, the more general expression is precisely information and communication technologies (ICT), which refers to *"such technological devices (hardware and software) which allow for editing, producing, storing, exchanging and transmitting data among different systems of information based on shared protocols"* (Cobo Román, 2009, p. 312). Therefore, even if such devices are especially relevant in the context of the contemporary society, they are not limited to the ambit of Internet and cyberspace, but to all the cultural devices that have historically served to mediate and make possible communicational exchange of information –manuscripts, print, radio, television, or telephony can also be considered as fundamental parts of ICT even today–. Consequently, it is common to refer to new information and communication society to take into account the technological revolution engendered during the last three decades of the twentieth century, which some authors consider a third industrial revolution, based on production, distribution and management of information at a global scale (Castells, 2011a; Rifkin, 2011). However, the distinction among new and old technologies is also problematic because of two opposed reasons: on the one side, most of these "old" technologies are still present in our daily life, such as phones, books, radio or television; on the other side, for a growing part of the population Internet, computers and smartphones doesn't constitute something "new", but a phenomenologically experienced part of their reality since childhood. In this sense, the delimitation between new and old technologies is partially based on what has been called the digitalization process (Croon Fors, 2013), so the term of digital technologies –or even digital media– could be the one that better fits the current state of techno-social relationships. Taking Castells back again, we can understand the emergence of digitalization as a process of confluence of several distinctive technologies in an integrated language derived from the advances in micro-electronics, computation and telecommunication networks. Therefore, the technological convergence started during the 70s led to the *"formation of an hypertext and a metalanguage which, for the first time in history, integrate in the same system written, oral and audiovisual stances of human communication"* (Castells, 2011a, p. 400). Hence, when we talk about

⁴ We will analyze more deeply some of the limitations of Castells' theory in chapter 3, focusing on the relation between information society and digital divide studies

digital technologies we can include devices such as personal computers, videogames consoles or mobile phones, based on the computational language materialized in integrated circuits, but also cultural objects like CDs and DVDs, which are also based on digital protocols, as opposed to analogical audiovisual devices such as vinyl records or VHS. In addition, some analogical technologies have transitioned to the digital world, like television signal, which is currently broadcasted through digital terrestrial television (DTTV), so the concept of digital technologies also includes a certain degree of incertitude and polysemy.

To further complicate matters, we need to refer to the concept of the Internet, which would probably be the most important technological infrastructure oriented to information transmission in the contemporary world (Lupač, 2018, p. 34), but it is not the only technology based on digitalization and present in our social life: as we already mentioned, video-games consoles, computers, CDs or DVDs are also based on digital language and they do not necessarily need to be integrated in the network communication infrastructure that is the Internet. Besides that, the technosocial environment usually associated with the Internet is derived from the convergence of a wide variety of independent technical developments since the last 60s: the foundation of ARPANET as a research agency of the defense department of USA in 1969, the invention of the TCP/IP protocol in 1978, the development of the UNIX programming language in 1974 or the creation of the world wide web in Genève, that makes possible *"to connect several sources of information by means of an interactive system of computation"* (Castells, 2001, p. 26). In spite of this origin linked with the academic and military contexts, from the 1990s the development of a technological infrastructure that allow instantaneous transmission of information at a global scale decisively started to affect the production system, the organization of labor relationships, the dynamics of diffusion of knowledge and culture and, finally, people's social life: practices of communication, access to information or leisure activities. As Andreas Metzner-Szigeth (2009) has pointed out, the problem of trying to define the Internet depends on the approach or perspective that we adopt, because, apart from a technical infrastructure, Internet is also a myriad of metaphors and narratives used to conceptualize the social function of this technology in our daily lives: in addition to the "network", which is the more evident, we can also highlight metaphors linked to terrestrial communication infrastructures (highway of information), a geographical space in which we develop our practice (cyberspace), the storage of information (universal library of knowledge) or the association with atmospheric phenomena (the cloud). Thus, Internet is not just a technological environment based on the interconnection of servers and computers in order to transmit information, but one of the fundamental means by which social human relations are articulated in our contemporary world. As Lasén and Casado emphasize, *"contemporary subjectivities are essentially mediated by technological uses and practices"* (2014a, p. 9), so our approximation will be focused on the relevance of the Internet as a basic mediator of subjects' ordinary practices. This is why, just for expositive motives, we will use indistinctively terms such as the Internet, digital technologies, digital media, ICTs or cyberspace. As we already stated, these different terms have their own particularities, but we are more interested on the social consequences of living in an informational environment, based on the subsumption of distinctive cultural instances into a shared hyper-textual language and the potentialities driven from the global diffusion and transmission of these digital protocols. In the end, *"Internet constitutes the fabric of our lives"* (Castells, 2001, p. 15), since *"it is not just a technology: it is the technological instrument and the organizational form that distribute the power of information, the generation of knowledge and the capacity of networking every aspect of human life"* (Castells, 2001, pp. 297–298).

After this hasty contextualization of the information society and the preponderant role of the Internet as a techno-social environment that goes through most part of our contemporary subjectivity, we still need to justify the importance of youth, more as a discursive dispositive than as a life stage, inside the current informational world. As we will develop in the next two chapters, youth is mainly an invention of modernity before the necessity of extending the formative stage of transition between childhood and adult life in an increasingly complex society (Musgrove, 2008). Nevertheless, my interest in this collective, which has become extremely popular both inside and outside academic areas during the twentieth century, is not based on the special association between the young condition and industrialization, but on the discursive affinity between young people and social change (Revilla Castro, 2001, p. 209); in this context youth is usually glorified as the revolutionary avant-garde that will lead the challenges of the future. Deducing historical change from generational succession is one of the fundamental dimensions embedded in the teleological orientation of modernity, as Mannheim (1993) pointed out, being quite tempting to fall into a simplification that explain change just taking into account the innovation that new generations are continuously introducing in social structure. Hence, the interweaving between youth and new technologies is mainly an ideological resource which works at two different levels: (1) on the one hand, it serves to the invisibilization of other important socio-structural factors –gender, social class, cultural level, ethnicity, habitat, etc.– which influence on the configuration of social inequalities, emerging a cyber-utopic vision based on technological solutionism (Morozov, 2015) in which the answer to every political problem is founded on technological progress; (2) on the other hand, this generational marketing (Montgomery, 2009) is just another stance of the informational capitalist system, which has discovered younger generations as niche markets and, at the same time, needs to justify the incessant substitution of technological devices. Therefore, following Enrique Martín Criado, we can conclude that youth *"is a fictional but interesting object"* (1998, p. 88), particularly in a world that promotes the end of history and encourages us to enthusiastically accept the last remaining ideology, informational neoliberalism; curiously, this is the sole ideology that the postmodern deconstruction left untouched. Besides, with the arrival of digitalization and informational age a prolific generational terminology has been proposed, trying to highlight the intuitive affinity between young people and the last technological innovations which are continuously being incorporated into the market: millennial generation (Howe y Strauss, 2000), net generation (Tapscott, 1998), digital generation (Buckingham y Willett, 2006) or the famous division between digital natives and digital immigrants (Prensky, 2001) are some of the popular concepts proposed during the last decades. Accordingly, an important mission of this research lies on the necessity of dealing with this type of notions, generally scientifically useless but incredibly present in ordinary social discourse and marketing strategies of technological and cultural industry since the end of the siècle, outlining the ideological edges of an information society whose emancipatory promises have never been met.

Finally, we will conclude this introduction presenting the main sections and chapters that structure this doctoral research dissertation. Broadly, the text is divided in three main parts: theoretical background (chapters 1 to 4), methodology (chapter 5) and results (chapter 6 to 10). Firstly, in chapter 1 we will present some of the relevant sociological perspective related to youth and generational analysis. Secondly, in chapter 2 we will discuss this generational perspective in the context of information society, in which the particular appropriation of digital technologies by young people has become an important vector of distinctiveness and differentiation of this generation group, in comparison with the older ones. Thirdly, in chapter 3 we will focus on the evolution of empirical research and theoretical reflection about digital inequalities, describing

the main dimensions of the digital divide and trying to integrate this field of study in a more general understanding of the dialectic feedback dynamics between digital and social stratification. Then, in chapter 4 we will present our own particular theoretical approach to articulate micro and macro levels or digitally mediated social inequalities, working on the concept of digital capital and on the reconstruction of the biographical process of technological socialization that subjects experience during their lives. In the second part of the investigation, materialized in chapter 5, we deal with the research questions and the objectives of the investigation, in our case linked to young people's digital practices and experiences of using the Internet. In this chapter we will also present the methodological approach, based on the combination between survey secondary data analysis and qualitative in-depth interviews: firstly, the quantitative perspective will be useful to question the traditional affinity among youth and new technologies, exploring the main asymmetries and digital inequalities present inside this generational group; secondly, the qualitative part will serve to insert these asymmetries inside the phenomenological subjectivity of social actors, understanding their biographical experiences of technological appropriation. Then, the third part of the dissertation is related to the exposition of the main results, and is divided between the quantitative statistical analysis (chapters 6 and 7) and the qualitative discursive analysis (chapters 8 to 10). We will start in chapter 6 presenting a broad description of the digitalization process in Spain between 2006 and 2018, comparing with the geographical context of the European Union and highlighting the most important inequalities linked to gender, age, educational level, working condition and habitat. Consecutively, in chapter 7 we will focus on young people, particularly among the generational group of supposed digital natives, developing an in-depth multivariate statistical exploitation associated with three main gaps of the digital divide: access, skills and use. Turning to the qualitative results, in chapter 8 we will present the main forms of accessibility to digital devices and the social contexts in which these technologies are relevant through subjects' narratives. Then, in chapter 9 we will focus on the biographical experience of technological socialization, which can be divided into two embedded process: domestication of technology, which is related to the incorporation of ICTs to daily activities, and digital literacy, which is related to the internalization of dispositions, competencies and motivations during the process of appropriation of digital devices. In addition, in chapter 10 we will try to understand the subjective experiences associated with the use of digital technologies and, consequently, we will also focus on the dialectic of reproduction of social inequalities in the digital realm, deployed by means of the transference and reconversion between different forms of capital –digital, economic, cultural or social– that emerge from people's digitally mediated practices. Finally, in the conclusions we will discuss the main contributions of this research project to the field of digital inequalities and the understanding of young people's digital practices, taking into account the theoretical foundations gathered in the first 4 chapters and formulating future pathways for grasping social reality.

CAPÍTULO 1. LA SOCIOLOGÍA DE LAS GENERACIONES COMO PROBLEMATIZACIÓN DE LA JUVENTUD

"Todo empuje juvenil corresponde a una aceleración de la historia; pero, más generalmente, en una sociedad en evolución rápida, y sobre todo en una civilización sometida a un devenir acelerado como la nuestra, lo esencial no es ya la experiencia acumulada sino la adhesión al movimiento. La experiencia de los viejos se convierte en repetición fastidiosa y anticuada en anacronismo. La sabiduría de los ancianos se transforma en parloteo insulso"

Edgar Morin (2008). *Los jóvenes en la sociedad de masas*

En este primer capítulo de la investigación, vamos centrarnos en intentar reconstruir las principales líneas y perspectivas teóricas que se han desarrollado, en el ámbito de la sociología, alrededor de las categorías de juventud y generación. Indagar en el concepto de generación supone preguntarnos por los procesos históricos de transformación y reproducción de las estructuras sociales, en tanto que las personas desarrollan su vida biológica en un mundo ya habitado por otras personas, en diferentes etapas vitales. La edad, por lo tanto, es un factor fundamental que condiciona la manera en que nos relacionamos, por lo que un análisis sociológico centrado en la juventud debe reflexionar sobre las diversas maneras en que pueden concebirse las interrelaciones estructurales entre las diversas generaciones coexistentes en un mismo momento histórico. Sin embargo, tanto la demarcación de las generaciones como la conceptualización sociológica de la juventud son tareas complejas que requieren de una determinada toma de posición con respecto a la importancia de la edad, como factor estructurante, con respecto a otro tipo de marcadores y constreñimientos socio-estructurales que afectan a las posibilidades de vida del sujeto, como son la clase social, el género, el nivel educativo, el contexto social o el momento histórico en el que despliega su trayectoria de vida. Por ello, en nuestra conceptualización de la juventud (o las juventudes) y la demarcación generacional, intentaremos establecer un diálogo entre los condicionamientos vinculados con la edad biológica, los distintos discursos sociales asociados con las distintas etapas de vida del sujeto y las limitaciones socio-estructurales que enmarcan la capacidad de agencia de los sujetos.

Así, en primer lugar, en la sección 1.1, titulada *El problema de las generaciones*, presentamos las principales aproximaciones teóricas que se han desarrollado históricamente en torno al concepto de generación, partiendo de la comparación entre las perspectivas clásicas de Karl Mannheim y José Ortega y Gasset para profundizar, posteriormente, en las elaboraciones desarrolladas en la segunda mitad del siglo XX. En segundo lugar, en la sección 1.2, que titulamos *La construcción social de la juventud*, reconstruimos algunas de las aproximaciones sociológicas que se han desarrollado a lo largo del siglo pasado sobre el colectivo juvenil, destacando principalmente los enfoques psicologistas, funcionalistas y subculturales, así como la propuesta

crítica de Enrique Martín Criado, de clara orientación bourdiana, que nos permite entender a la juventud como una categoría en disputa dentro del espacio social. Finalmente, en la sección 1.3, presentaremos los principales *problemas y limitaciones del enfoque generacional* en sociología, lo cual nos permitirá avanzar, en el siguiente capítulo, al estudio concreto del enfoque generacional dentro del campo de la sociedad de la información, las tecnologías digitales y la juventud.

1.1. EL PROBLEMA DE LAS GENERACIONES

El problema de las generaciones es, aparte del título de un famoso texto de Karl Mannheim publicado originalmente en el año 1928, “*un problema importante que hay que tomar en serio*”, puesto que supone, en el contexto de la modernidad, “*una de las guías indispensables para el conocimiento de la estructura de los movimientos sociales y espirituales*” (Mannheim, 1993, p. 204). En la época en la que escribe el escritor alemán, durante las primeras décadas del siglo XX, la preocupación por desentrañar el espíritu del tiempo (*Zeitgeist*) de la modernidad constituía una de las dinámicas más relevantes tanto para la filosofía como para el resto de ciencias sociales. Dentro de este amplio campo de conocimiento, que se desarrolla a rebufo de los enormes cambios sociales, políticos, culturales y económicos del siglo XIX, la cuestión de identificar cuáles son los aspectos que conforman una nueva generación –la cual postula su existencia en oposición al pasado, a la tradición, y en directa orientación hacia el futuro– formaba también parte del núcleo temático principal de las ciencias sociales. Dentro del contexto español, por ejemplo, podemos destacar la obra de José Ortega y Gasset, quien también intenta desentrañar lo que él denomina “*sensibilidad vital*” (2004, p. 562) de la época moderna, esto es, los aspectos espirituales y vitales comunes a todos los individuos que viven en un periodo histórico determinado.

En todo caso, aunque las perspectivas teóricas que presentan estos autores se refieren a un nivel muy profundo y filosófico de la existencia humana, superando con creces los objetivos y pretensiones de esta investigación, sí que entendemos que es pertinente presentar una visión general de algunas de las perspectivas que han tenido, a lo largo del siglo XX –y siguen teniendo en la actualidad–, una gran relevancia en la sociología de la juventud y en la conceptualización del cambio social vinculado a las nuevas tecnologías. De este modo, entiendo que es sumamente interesante detenernos específicamente en el concepto mismo de generación, aunque solo sea para contextualizar algunas de las definiciones rimbombantes, simplistas y deterministas que encontramos en la actualidad sobre la juventud. Para ello, y acotando un poco la enorme literatura clásica que existe sobre el tema⁵, vamos a centrarnos primeramente en las aproximaciones a este concepto de Karl Mannheim y de José Ortega y Gasset, para posteriormente poder situar de manera más clara algunos de los usos que se han desarrollado en el campo de la juventud y las nuevas tecnologías desde finales del siglo XX. La elección de Mannheim se justifica, por un lado, por el hecho de que este sociólogo alemán, si bien no descubre el término, sí que es uno de los primeros autores que intenta desarrollar una perspectiva integral y rigurosa del mismo desde un

⁵ Para profundizar más en la conceptualización filosófica de las generaciones a lo largo de la historia, cabe destacar la obra de Julián Marías, especialmente su libro *El método histórico de las generaciones* (1949), donde se presentan magistralmente las distintas perspectivas decimonónicas sobre este tema (incluyendo las aproximaciones de Comte, Dilthey o Lorenz, que más tarde serán retomadas por Mannheim). También se presenta en este libro un análisis en profundidad de la teoría de las generaciones de Ortega y de otras perspectivas relevantes de la primera mitad del siglo XX, como son las de Pinder o el propio Mannheim). Para trazar la evolución del estudio de las generaciones a partir de mediados del siglo XX, también es recomendable el texto de Carmen Leccardi y Carles Feixa titulado *El concepto de generación en las teorías sobre la juventud* (2011).

punto de vista sociológico. Además, para la construcción de su modelo teórico sobre las generaciones, este autor realiza una síntesis enormemente relevante de gran parte de las perspectivas filosóficas que se habían desarrollado sobre este tema durante el siglo XIX, por lo que supone un punto de partida inmejorable. Por otro lado, la elección de Ortega y Gasset supone un contrapunto interesante, puesto que su teoría de las generaciones es contemporánea a la del autor alemán y presenta algunos elementos similares, si bien desde un punto de vista totalmente alejado de la tradición marxista, pero que, sin embargo, puede aportarnos ciertas ideas e intuiciones sociológicas extraordinariamente actuales. Posteriormente, analizaremos la evolución del estudio de las generaciones a partir de la segunda mitad del siglo XX, priorizando las aproximaciones relevantes para la sociología de la juventud y centrándonos en tres líneas de investigación importantes: (1) en el contexto español, con la continuación de la tradición orteguiana a través de sus discípulos; (2) en el contexto británico, con los conceptos de generación social e identidad generacional de Abrams (1982); (3), en el contexto francés, con el desarrollo del concepto de conciencia generacional y la producción discursiva de las generaciones y del tiempo histórico, a partir de la obra de Attias-Donfut (1988).

1.1.1. Mannheim. La conceptualización sociológica de las generaciones

Como punto de partida, *El problema de las generaciones* es, ante todo, un intento por parte de Karl Mannheim de elaboración teórica y delimitación del concepto de generación desde un punto de vista sociológico, en el que se incorporan las diferentes tradiciones intelectuales, entre las que destacan el positivismo naturalista francés y el historicismo romántico alemán, que habían utilizado dicho concepto durante el siglo XIX. El autor alemán propone una sustitución del término generación por una serie de conceptos, como son los de posición generacional, conexión generacional o unidad generacional, que intentan aunar el positivismo naturalista francés, que se focalizaba en la edad biológica como elemento de sucesión o transición generacional, de una manera un tanto mecanicista, con el romanticismo historicista alemán, que tiene una visión del cambio y del tiempo histórico mucho más cualitativa e interiorizada, cuyo mayor referente es Dilthey, quien se centra en la noción de contemporaneidad y en la vivencia compartida de una serie de acontecimientos sociohistóricos. Aunque se relacionan con tradiciones filosóficas de pensamiento muy diferentes, de forma somera podemos resumir algunas de las características de estos dos planteamientos en el cuadro siguiente (Tabla I):

Tabla I. Planteamientos positivista e historicista sobre las generaciones en Mannheim

Problemática de las generaciones	(a) Planteamiento positivista-naturalista	(b) Planteamiento historicista-romántico
País principal	Francia	Alemania
Visión del cambio social	Lineal y progresivo	Circular y conservador
Concepción del tiempo	Externo y cuantificable	Interno y no cuantificable
Visión de las generaciones	Sucesión biológica	Contemporaneidad sociohistórica

Fuente: Elaboración propia.

(a) Planteamiento positivista-naturalista francés. Este enfoque se basa en una conceptualización realista de la naturaleza humana, entendiendo al ser humano como un organismo biológicamente determinado, de forma que las leyes generales que marcan el ritmo

del cambio social pueden encontrarse en el hecho biológico del carácter perecedero de la existencia humana. Como indica Mannheim, para esta perspectiva *“la meta es comprender el cambio formal de las corrientes espirituales y sociales inmediatamente a partir de la esfera biológica”* (1993, p. 195), lo que implica que el problema de las generaciones sea simplemente una dificultad empírica de delimitación cuantitativa del periodo de tiempo que tarda en ser sustituida cada una de las generaciones por la generación inmediatamente posterior. Aunque el autor alemán reconoce que no existe un consenso generalizado sobre este punto, sí que defiende que la mayoría de autores, comenzando por Augusto Comte, consideran que 30 años es el límite que puede durar una generación frente a la siguiente, que se corresponden precisamente con el periodo formativo de las personas. De forma congruente con su visión naturalista del ser humano, esta perspectiva tiene una conceptualización lineal y progresiva de la temporalidad histórica, muy en consonancia con el paradigma dominante dentro del positivismo clásico sobre el cambio histórico y con las corrientes evolucionistas popularizadas durante la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. Así, *“el problema de las generaciones es casi siempre una prueba de la concepción rectilínea del progreso”*, que a su vez se asienta en un *“concepto del tiempo externalizado y mecanicista”* (Mannheim, 1993, pp. 198–199), donde el cambio generacional es el principal factor de progreso histórico de la civilización.

Como hemos señalado, el mayor representante de la vertiente naturalista francesa de las generaciones es Augusto Comte, quien intenta elaborar una de las primeras teorías integrales del progreso humano, encontrando en la propia fugacidad de la vida el motor fundamental que impulsa el progreso de la historia. Para Julián Marías, de hecho, Comte es el auténtico iniciador de una teoría científica de las generaciones (1949, p. 25) a comienzos del siglo XIX, destacando su originalidad a la hora de articular la evolución social de la humanidad con la sucesión biológica de los individuos concretos. En su perspectiva, la sociedad se concibe utilizando la analogía biologicista del organismo, como un ser que nace, desarrolla sus potencialidades intrínsecas y posteriormente decae; la sucesión generacional de diversos individuos, por lo tanto, permitirá compensar este carácter transitorio de nuestras existencias individuales, al permitir que las siguientes generaciones de individuos impulsen la máquina histórica del progreso hacia adelante. Así, tal y como recoge Marías, la perspectiva comtiana puede resumirse en que *“el organismo social está sometido a este respecto (...) a la misma condición fundamental que el organismo del individuo, donde, pasado un determinado tiempo, las diversas partes que lo constituyen, inevitablemente convertidas, a causa de los mismos fenómenos de la vida, en impropias para cooperar ya en su composición, deben ser gradualmente reemplazadas por nuevos elementos”* (Marías, 1949, p. 26).

(b) Planteamiento historicista-romántico alemán. Este enfoque parte de una temporalidad completamente distinta al planteamiento positivista, fundamentándose en la tradición alemana del espíritu del tiempo (*zeitgeist*), según la cual el problema de las generaciones no es medible u operacionalizable desde una perspectiva meramente cuantitativa y, por lo tanto, reducible a una cuestión de sucesión biológica. Basándose en la filosofía historicista de Wilhelm Dilthey, esta perspectiva entroniza, más allá de la mera coincidencia cronológica, el concepto de contemporaneidad, esto es, la idea de que *“los individuos que crecen como contemporáneos experimentan (...) las mismas influencias directrices de la cultura intelectual que les moldea y de la situación político social”* (Mannheim, 1993, p. 199). Ya no se trata de un mero problema de contabilidad cuantitativa, de descubrimiento de los límites concretos que separan una generación de la inmediatamente anterior o posterior, sino que la identidad generacional de los sujetos tiene un carácter fenomenológico, puesto que se vincula con una serie de experiencias vivenciales compartidas por el hecho mismo de coexistir en un marco temporal,

cultural y sociohistórico determinado. En resumen, aunque Dilthey no rechaza completamente la conceptualización genealógica de las generaciones establecida por el naturalismo, puesto que entiende que la sucesión biológica de unos grupos de individuos por otros a lo largo de la historia es un aspecto fundamental del funcionamiento de la sociedad, introduce como novedad la noción de vivencia compartida de los individuos en un determinado tiempo histórico, esto es, de contemporaneidad histórica. Para Marías, sin embargo, la principal limitación del enfoque de Dilthey es que *“esboza su teoría de la generación en términos de la vida individual y, a lo sumo, de la convivencia interindividual”* (1949, p. 62), por lo que no entender el verdadero alcance del concepto de generación, que es la enunciación de fenómenos de vida colectiva.

Partiendo de esta distinción histórica entre las perspectivas generacionales naturalista e historicista, Mannheim desarrolla su modelo sociológico de las generaciones, el cual está enormemente influido por la tradición marxista, al introducir la dimensión generacional dentro de su contexto social e histórico de producción. Esto no implica, en ningún momento, rechazar los ritmos biológicos que fundamentan la sucesión generacional, ya que *“el fenómeno sociológico de la conexión generacional se fundamenta en el hecho del ritmo biológico del nacimiento y de la muerte”* (Mannheim, 1993, p. 209), pero no puede ser deducido o reducirse meramente a los procesos orgánicos de la vida humana. En base a estas limitaciones ontogénicas, Mannheim también establece cinco **hechos básicos de los fenómenos generacionales** (1993, pp. 211–220), que pueden ser entendidos como fundamentos generales que condicionan, el funcionamiento de la sociedad y, en consecuencia, también posibilitan el cambio social.

- (1) En primer lugar, la sociedad se caracteriza por la constante *irrupción de nuevos portadores de cultura*, esto es, nuevos sujetos nacen y son socializados dentro de un contexto social y unos sistemas de creencias previos a su existencia.
- (2) En segundo lugar, en la sociedad también se produce una *constante eliminación de los portadores previos de cultura* debido al fallecimiento de las generaciones de mayor edad. Dentro de esta lógica, las experiencias y vivencias del pasado únicamente tienen relevancia presente –fenomenológicamente– en la medida en la que están presentes en su realización actual para las generaciones actuales.
- (3) En tercer lugar, la contemporaneidad cronológica únicamente implica una *posibilidad potencial de construir generaciones afines*, en base a la participación en los mismos eventos y acontecimientos, por lo que es una condición necesaria para el surgimiento de una conexión generacional, pero no suficiente, puesto que otra serie de factores sociohistóricos son necesarios para que esta conexión se produzca realmente.
- (4) En cuarto lugar, existe una necesidad de tradición, entendida como la *transmisión de bienes culturales* de unas generaciones a las siguientes. Esta transmisión cultural puede ser consciente y depender volitivamente de las intenciones de los actores, pero generalmente se produce de forma inconsciente, a través de la coexistencia de sujetos de diversas generaciones y de sus prácticas sociales compartidas. Esta idea es muy importante, ya que la retomaremos con posterioridad a la hora de analizar los procesos de socialización tecnológica y alfabetización digital, que en gran medida se producen, en gran medida, de manera inconsciente, a partir de las prácticas sociales de los sujetos.
- (5) Finalmente, Mannheim también señala el *carácter continuo del cambio generacional*, lo que implica que, si bien puede ser interesante el análisis científico comparativo de las generaciones más mayores y más jóvenes, generalmente en la realidad social existen una gran cantidad de niveles intermedios que es necesario tener en cuenta. Estos niveles

intermedios hacen que el proceso de cambio generacional sea menos escalonado y más progresivo de lo que podría parecer si nos ceñimos estrictamente a las tipologías generacionales construidas por el investigador, que sirven como tipos ideales, en el sentido weberiano, pero no reproducen de manera perfecta la realidad social como tal.

Una vez presentados estos hechos básicos, es posible remarcar la distinción establecida por Mannheim entre posición, conexión y unidad generacionales. Para el autor alemán, las generaciones no pueden entenderse como grupos sociales concretos, puesto que éstos se derivan de lazos sociales orgánicamente establecidos o de la pertenencia a determinadas comunidades, mientras que la dimensión generacional es algo más profundo, que tiene que ver con la afinidad de experiencias vivenciales de los sujetos dentro de un contexto socio-histórico concreto. Así, podemos distinguir los tres niveles básicos⁶ que es necesario tomar en consideración a la hora de describir las distintas generaciones.

(a) Posición generacional. En líneas generales, puede definirse como la posibilidad potencial de los sujetos de constituir una generación, en base tanto a la contemporaneidad biológica de sus miembros (tener edades similares) como a la contemporaneidad histórica y social. Para Mannheim dos personas que tienen la misma edad, pero viven en contextos sociales muy separados, no constituirían una posición generacional, sino que es necesario pertenecer al mismo ámbito histórico-social, a la misma “*comunidad de vida histórica*” (Mannheim, 1993, p. 221). La posición generacional, en resumidas cuentas, incluye tanto los aspectos biológicos propios de la aproximación positivista al problema de las generaciones como los aspectos de contemporaneidad histórica de la aproximación historicista, entendiéndose que la pertenencia a una misma posición generacional depende simultáneamente de determinantes biológicos y socio-históricos. El concepto de posición generacional, por lo tanto, es sumamente fructífero e interesante si lo aplicamos al contexto de la juventud en la actualidad, puesto que nos lleva a interrogarnos por cuáles son los factores específicos (sociales, culturales, históricos, económicos o incluso tecnológicos) que hace que determinados jóvenes puedan constituir una posición generacional. De hecho, gran parte de las aproximaciones sociológicas al estudio de juventud y nuevas tecnologías entienden que la familiaridad con determinadas tecnologías es un elemento fundamental a la hora de constituir esta posición generacional, como muestran conceptos como los de nativo digital (Prensky, 2001), generación digital (Buckingham y Willett, 2006) o Net Generation (Tapscott, 2008). Otros conceptos, como por ejemplo el de *millennial* (Howe y Strauss, 2000) o el de generación global (Beck y Beck-Gernsheim, 2008), toman también en consideración otros factores como la globalización, los valores postmateriales, el modelo laboral postfordista, etc., en la configuración de estas nuevas generaciones de jóvenes. Estos análisis, sin embargo, suelen reducir el concepto de generación a la mera posición generacional, sin tomar en consideración el resto de niveles del enfoque mannheimiano.

(b) Conexión generacional. Si la posición generacional supone la potencialidad biológica y sociohistórica de constituir una generación –en términos marxistas Mannheim realiza una analogía con el concepto de situación de clase– la conexión generacional tiene que ver con la vinculación de los sujetos que se encuentran dentro de la misma posición generacional –la analogía sería, en este caso, con la conciencia de clase–. Aunque el autor alemán no desarrolla en profundidad qué entiende por esta vinculación concreta, sí que señala que “*podría especificarse*

⁶ En este trabajo hemos utilizado la denominación de los términos alemanes de la obra de Mannheim propuesta en la traducción publicada en la Revista Española de Investigaciones Sociológicas (Mannheim, 1993). Por ello, hablamos de posición generacional (*Generationslagerung*), conexión generacional (*Generationszusammenhang*) y unidad generacional (*Generationseinheit*).

esa adhesión como una participación en el destino común de esa unidad histórico-social" (1993, p. 221). Mannheim, por ejemplo, utiliza el ejemplo de un campesino alemán de comienzos del siglo XX, el cual estaría potencialmente en la misma posición generacional que un joven de la misma edad que vive en un contexto urbano, ya que existe la posibilidad histórica de que estas dos personas puedan experimentar algunas vivencias sociohistóricas similares, pero únicamente constituirán una conexión generacional en la medida en que participen de las mismas corrientes de pensamiento, de los mismos sistemas de creencias, de los mismos marcos experienciales de la realidad, etc. Esto no quiere decir, sin embargo, que todos los individuos de una misma conexión generacional tengan la misma forma de pensar o pertenezcan a la misma línea ideológica, sino que tiene más que ver con los fundamentos sociales e históricos profundos de su existencia, esto es, con determinadas formas sociales y modos de pensamiento que están presentes en el mundo de vida históricamente delimitado en el que las personas son socializadas. Por ejemplo, aunque Mannheim no lo menciona literalmente, podríamos considerar que la juventud alemana que se socializó en el periodo entreguerras podría constituir una conexión generacional a pesar de sus diferencias de clase, ya que el impacto de la derrota y la humillación de la primera guerra mundial produjo un impacto enorme en sus conciencias, lo que nos permite entender tanto el avance del movimiento obrero como el surgimiento y extensión del nazismo. Aplicando el concepto de conexión generacional a la actualidad, en el caso de la relación entre juventud y tecnología lo importante es delimitar precisamente qué elementos del contexto socio-histórico presente permiten la configuración de una determinada conexión generacional, permitiéndonos identificar específicamente qué jóvenes, en base a sus condiciones sociales, económicas o culturales, participan de esta conexión generacional, si es que existe, y cuáles únicamente se encuentran en el nivel potencial de la posición generacional.

(c) Unidad generacional. Para complicar un poco más las cosas, Mannheim introduce el concepto de unidad generacional, que tiene que ver las distintas formas en que los grupos sociales se orientan dentro de una conexión generacional más general. Se pone el ejemplo de la juventud liberal-racionalista y la juventud romántico-conservadora de los años 20, que constituirían dos unidades generacionales diferentes dentro de una misma conexión generacional, la cual podríamos identificar con la radicalización social y política de la modernidad durante el primer tercio del siglo XX. Así, la unidad generacional tampoco puede definirse exactamente como un grupo social concreto, pero sí que es habitual que determinados grupos concretos se constituyan en base a unidades generacionales específicas o desarrollan formas de pensamiento o sistemas de creencias vinculados con una unidad generacional.

"Mientras que la afinidad por posición generacional sólo es algo de carácter potencial, una conexión generacional se constituye por medio de la participación de los individuos que pertenecen a la misma posición generacional, en el destino común y en los contenidos conexivos que de algún modo forman parte de éste. Las unidades generacionales específicas pueden nacer, entonces, dentro de esa comunidad de destino. Estas unidades (...) significan un modo de reaccionar unitario (...) de los individuos que están (...) directamente vinculados a una determinada conexión generacional. (...) La unidad generacional (...) no existe como un grupo concreto, aunque su embrión se forma también por medio de un grupo concreto" (Mannheim, 1993, pp. 225-226)

En todo caso, hay que tener en cuenta que, para Mannheim, la dimensión generacional únicamente tiene relevancia en el momento en el que se han analizado los efectos de todos los determinantes socioestructurales alternativos –como pueden ser la posición de clase, el género, el origen étnico, la pertenencia nacional o cualquier otro–, por lo que ni la posición, ni la conexión

ni la unidad generacionales de los sujetos determinan directamente sus sistemas de creencias y marcos de pensamiento, sino que se añaden a los distintos condicionantes que permiten configurar la posición social de las personas. Asimismo, en ocasiones la articulación entre posición, conexión y unidad generacionales es complicada, ya que es difícil establecer los límites entre las distintas categorías y su relación con otros condicionantes como el género o la clase social.

1.1.2. Ortega y Gasset. La teoría raciovitalista de las generaciones.

Si la teoría de Karl Mannheim supone, ante todo, un intento de desarrollar el análisis generacional desde una perspectiva sociológica, la teoría de las generaciones de José Ortega y Gasset debe entenderse como una parte fundamental e inseparable de su teoría filosófica raciovitalista. Así, en este caso también se aúnan dos perspectivas: de un lado, tenemos el racionalismo que ha fundamentado gran parte del desarrollo de la civilización occidental y de sus logros principales, como son el desarrollo científico, económico e intelectual que se ha producido con el auge de la modernidad, pero a costa de relegar la vida por detrás de los intentos de buscar una verdad inmutable. Del otro lado, tenemos el relativismo, una corriente que estaba comenzando a tener una gran relevancia durante el siglo XIX y comienzos del siglo XX, poniendo el énfasis en la necesidad de recuperar al sujeto del conocimiento y rechazar las pretensiones universalistas del conocimiento científico. Como destaca Ortega, *“el racionalismo se queda con la verdad y abandona la vida”*, mientras que *“el relativismo prefiere la movilidad de la existencia a la quieta e inmutable verdad”* (Ortega y Gasset, 2004, p. 578).

En este conflicto general sobre el estatus ontológico del conocimiento y la necesidad de recuperar una perspectiva vitalista sobre la naturaleza humana –la obra de Nietzsche está muy presente en el pensamiento de Ortega– es en el que se sitúa la perspectiva teórica del filósofo español sobre las generaciones. Principalmente, la formulación orteguiana sobre las generaciones se desarrolla en dos ensayos diferentes, *El tema de nuestro tiempo* (Ortega y Gasset, 2004), publicado originariamente en el año 1923, y *En torno a Galileo* (Ortega y Gasset, 2006), cuya aparición se produjo muchos años después, en 1947. El primero de estos textos desarrolla algunos de los elementos principales de su pensamiento filosófico y presenta esta confrontación que hemos mencionado entre racionalismo y relativismo, entre cultura y vida, apareciendo conceptos importantes como los de razón vital –que tiene algunas similitudes con la tradición fenomenológica de Husserl–, sensibilidad vital –que supone una analogía clara con la noción de espíritu del tiempo o *zeitgeist* de la filosofía alemana–, así como un esbozo de su teoría del conocimiento científico, que propone la idea de la perspectiva como una manera de reconciliar la verdad científica con los aspectos particulares de percepción de dicha verdad. En el segundo de los textos, Ortega se ocupa sobre todo al desarrollo de una teoría histórica vitalista, es decir, que capte la sensibilidad histórica de cada periodo de la humanidad y, sobre todo, con la preocupación de desentrañar los orígenes del espíritu del tiempo moderno a partir de la época en que vivió Galileo y sus contemporáneos, al entender que el periodo entre 1550 y 1650 no ha sido adecuadamente comprendido desde la historiografía clásica. Entre estos dos textos se desarrolla ampliamente el concepto de generación, que para Ortega es *“el concepto más importante de la historia”* (2004, p. 563), puesto que permite poner en relación la vida de cada individuo con el momento histórico en el que desarrolla su existencia. Cada generación supone una cierta sensibilidad vital, una cierta posición pero también dirección de la historia, la incorporación del pasado y la orientación hacia el futuro:

“Cada generación representa una cierta altitud vital, desde la cual se siente la existencia de una manera determinada. (...) Podemos imaginar a cada generación bajo la especie de un proyectil biológico, lanzado al espacio en un instante preciso, con una violencia y una dirección determinadas. (...) Para cada generación, vivir es, pues, una faena de dos dimensiones, una de las cuales consiste en recibir lo vivido –ideas, valoraciones, instituciones, etcétera– por la antecedente; la otra, dejar fluir su propia espontaneidad” (Ortega y Gasset, 2004, p. 564).

Para Ortega, las generaciones no son una parte específica del cuerpo social en un momento determinado, no se refieren a la élite social, a la minoría selecta de cada sociedad –según la clásica distinción elitista entre minorías selectas y muchedumbre–, sino que *“es un cuerpo social íntegro, con su minoría selecta y su muchedumbre, que ha sido lanzada sobre el ámbito de la existencia con una trayectoria vital determinada”* (2004, p. 563). Esta noción es bastante congruente con la tradición historicista alemana de pensamiento, esto es, con el concepto de Dilthey de contemporaneidad o con la noción de posición generacional desarrollada por Mannheim, ya que para Ortega los individuos que nacen en un momento determinado incorporan una cierta actitud vital característica, independientemente de que acepten o rechacen los valores de su época histórica, ya que el contorno general en el que desarrollan su existencia proporciona una unidad de destino histórico en la que sus vidas particulares deben desenvolverse, un marco de identidad común que enmarca los distintos posicionamientos particulares. En este sentido, la perspectiva desarrollada por el filósofo español tiene muchos puntos en común con la teoría de Mannheim; si bien el autor alemán postula, tomando en consideración la enorme relevancia del contexto social e histórico, la distinción entre posición, contexto y unidad generacionales, éstos podrían vincularse con las ideas orteguianas de generación como sensibilidad vital compartida, generación como unidad de destino histórico y, finalmente, con los distintos posicionamientos particulares y reacciones que se desarrollan en un momento histórico determinado. Así, como recoge el autor español en un párrafo con el que Mannheim podría estar bastante de acuerdo:

“Una generación es una variedad humana, en el sentido riguroso que dan a este término los naturalistas. Los miembros de ella vienen al mundo dotados de ciertos caracteres típicos, que les prestan una fisonomía común, diferenciándolos de la generación anterior. Dentro de este marco de identidad pueden ser los individuos del más diverso temple, hasta el punto de que, habiendo vivido los unos junto a los otros, a fuer de contemporáneos, se sienten a veces como antagonistas. (...) Unos y otros son hombres de su tiempo, y por mucho que se diferencien, se parecen más todavía. El reaccionario y el revolucionario del siglo XIX son mucho más afines entre sí que cualquier de ellos con cualquiera de nosotros” (Ortega y Gasset, 2004, pp. 563–564).

Otro punto de encuentro entre ambos autores tiene que ver con la explicitación de los fundamentos necesarios para constituir una generación desde el punto de vista histórico. Al igual que Mannheim, Ortega también piensa, a diferencia de la tradición naturalista y positivista inaugurada por Comte, que la mera coincidencia en el tiempo de las personas y la adecuación de sus ritmos biológicos no es suficiente para constituir una generación, sino que es necesario algún tipo de contacto vital. Del mismo modo que el autor alemán destacaba que existen determinantes biológicos y sociohistóricos que posibilitan el surgimiento de una posición generacional, Ortega destaca que todas las generaciones deben tener una dimensión en el tiempo histórico, que posibilita la sucesión de unas generaciones después de otras, pero también en el espacio, entendiendo que *“en cada fecha el círculo de convivencia humana es más o menos amplio”* (Ortega y Gasset, 2006, p. 393). En este sentido, una aportación relevante de Ortega frente al historicismo alemán tiene que ver con la distinción entre **contemporaneidad** y **coetaneidad**. Mientras que Dilthey se refería, con la noción de contemporaneidad, al hecho de que los individuos que crecen

juntos tienen un determinado espíritu del tiempo compartido, Ortega entiende que en un mismo momento histórico coexisten e interactúan diferentes generaciones, al señalar que el presente no es estrictamente el mismo para una persona de veinte, de cuarenta o de sesenta años. Estas tres personas son contemporáneas, desarrollan su existencia en el mismo momento histórico, pero no son coetáneas, es decir, no pueden experimentar la misma actitud vital, puesto que no pertenecen a la misma generación ni están en el mismo momento vital. Esta convivencia de grupos sociales en diferentes momentos vitales supone incorporar la tradición naturalista francesa y fundamenta cualquier posibilidad de cambio social, ya que *“si todos los contemporáneos fuésemos coetáneos, la historia se detendría anquilosada, putrefacta, en un gesto definitivo, sin posibilidad de innovación radical ninguna”* (Ortega y Gasset, 2006, p. 393). Mannheim, como vimos en la sección anterior, desarrolla este punto en profundidad a la hora de destacar los cinco hechos de los fenómenos generacionales, que básicamente supone reconciliar la visión estática de las generaciones presente en el historicismo alemán (espíritu del tiempo compartido) con la visión dinámica y genealógica que aporta el naturalismo francés (sucesión de generaciones). La distinción orteguiana entre coetaneidad y contemporaneidad, en definitiva, es una resolución diferente, pero también satisfactoria, a este problema con el que también se enfrentaba Mannheim.

Un punto de desencuentro importante entre la perspectiva de Ortega y la de Mannheim, sin embargo, tiene que ver con la conceptualización del proceso de sucesión generacional. Así, si bien ambos autores están de acuerdo en que la evolución histórica se asienta en la eliminación de las generaciones mayores y en la entrada de nuevas generaciones jóvenes, existen diferencias a la hora de delimitar cómo se produce la convivencia entre las distintas generaciones. En el caso de Mannheim, como ya vimos, la formación de la conciencia se produce, en gran medida, durante la juventud, de forma que las vivencias que se produzcan durante los primeros treinta años *“tienden a quedar fijadas como una imagen natural del mundo”* (Mannheim, 1993, p. 216), que marcarán de forma decisiva el resto de la vida de las personas. En el caso de Ortega, se entiende que los primeros treinta años de la vida son, sobre todo, una etapa de aprendizaje, en la que el sujeto *“cae en el mundo”*, se da cuenta de todo el horizonte de posibilidades que le rodea, pero es, generalmente, poco productivo en términos de cambio social. Es interesante destacar que para Ortega las etapas vitales, más que la edad desde un punto meramente biológico, son los fenómenos principales que condicionan nuestra actitud ante el mundo. Como destaca este autor, *“las edades lo son de nuestra vida y no, primariamente, de nuestro organismo”* (Ortega y Gasset, 2006, p. 401), lo que le permite establecer un modelo de sucesivas etapas vitales, divididas en periodos de quince años (aproximadamente) que todos los individuos transitan durante su existencia: niñez (0-15), juventud (15-30), iniciación (30-45), predominio (45-60), vejez (60+). Esta clasificación, si bien puede resultar enormemente rígida si intentamos adaptarla a la realidad presente, es fundamental en la conceptualización de las generaciones de Ortega, puesto que entiende que son las etapas de iniciación (entre 30 y 45 años) y predominio (entre 45 y 60 años) las que realmente tienen un efecto importante en la historia: *“el trozo verdaderamente histórico es el de las dos edades maduras: la de iniciación y la de predominio. Yo diría, pues, que una generación histórica vive quince años de gestación y quince años de gestión”* (Ortega y Gasset, 2006, p. 404).

De esta forma, la duración de las generaciones, para Ortega, sería de unos 15 años, de forma que siempre coexistirían dentro de un marco sociohistórico determinado dos generaciones que producen verdaderos efectos históricos sobre la realidad, esto es, una generación en etapa de iniciación y otra en etapa de dominio. Asimismo, debido a su conceptualización elitista de la sociedad y una cierta visión clasista del cambio histórico, Ortega entiende que los periodos de niñez y juventud no son históricamente relevantes, ya que son, ante todo, etapas vitales

narcisistas, en las que los sujetos no buscan contribuir al desarrollo de la sociedad, sino que tienen una orientación más bien introspectiva y formativa, de autodescubrimiento con el mundo. Así, como destaca Luis González Seara (1978), Ortega no toma en consideración a los jóvenes porque entiende que no tienen una participación activa en la modelación del mundo, del mismo modo que ocurre con los niños o con los ancianos. Sin embargo, *“aunque así fuera, sería preciso ver cómo aprende o cómo entiende su egoísmo narcisista esa juventud, para poder entender y estudiar bien las otras generaciones”* (González Seara, 1978, p. 98). En el caso de Mannheim, por el contrario, la juventud es considerada una etapa fundamental, de hecho, la etapa vital más importante en la adquisición de la identidad generacional de los sujetos, ya que es el momento más importante de su socialización y de adquisición de unos determinados valores compartidos que marcarán el resto de la vida. Para el autor alemán, como vimos, la duración típica de las generaciones es de unos 30 años, una periodización bastante habitual tanto en las perspectivas naturalistas como historicistas previas, pero en todo caso deja la puerta abierta a que, debido a procesos de aceleración del cambio social o a condiciones socioestructurales, este intervalo pueda ser más reducido.

Quizá debido a este enfoque ideológico diferencial sobre el papel de la juventud en la sociedad encontramos un desencuentro fundamental en la teoría de ambos autores a la hora de describir la convivencia entre las distintas generaciones y el conflicto entre las mismas. En el caso de Mannheim este conflicto no es consustancial porque el autor alemán sustenta su teoría en una conceptualización continua del cambio generacional, en el que los jóvenes no se enfrentan a los más viejos, sino que *“todos los niveles intermedios se conjugan, todos influyen, y aunque no llegan a neutralizarla, al menos equilibran la diferenciación biológica de las generaciones”* (Mannheim, 1993, p. 220). En el caso de Ortega, por el contrario, la visión de la convivencia intergeneracional es totalmente diferente y se entiende en términos de polémica, esto es, de sucesión de distintas generaciones, que contraponen sus distintas sensibilidades vitales, las cuales son, debido a la propia etapa vital de cada individuo, en cierta medida irreconciliables⁷. Aunque este planteamiento puede llevarnos a hacer entender las relaciones intergeneracionales de un modo sustancial o conflictivo, se trata simplemente de un intento de diferenciar el concepto de generación, históricamente constituido, del concepto de genealogía, biológicamente determinada. De hecho, para Ortega cada generación, si bien se orienta hacia el futuro, porta dentro de sí todo el pasado acumulado de las generaciones anteriores.

“La polémica no es, por fuerza, de signo negativo, sino que, al contrario, la polémica constitutiva de las generaciones tiene en la normalidad histórica la forma o es formalmente secuencia, discipulado, colaboración y prolongación de la anterior por la subsecuente. (...) En este sentido cada generación humana lleva en sí todas las anteriores y es como un escorzo de la historia universal. Y en el mismo sentido es preciso reconocer que el pasado es presente, somos su resumen, que nuestro presente está hecho con la materia de ese pasado, el cual pasado, por cual, es actual –es la entraña, el entresijo de lo actual” (Ortega y Gasset, 1961, pp. 399–400).

En la tabla II se presenta un resumen de la comparación que hemos esbozado entre las teorías de las generaciones de Mannheim y Ortega, las cuales tienen importantes elementos en común, puesto que principalmente sirven para sintetizar las distintas líneas de pensamiento filosófico desarrolladas durante el siglo XIX sobre este asunto, pero también algunos elementos divergentes, que se relacionan con los modelos filosóficos más amplios de ambos autores. En el

⁷ Esta visión tiene mucha relación con la conceptualización de la juventud como confrontación entre juventud y adultez que plantea el enfoque psicodinámico, tal y como veremos en el apartado 1.2.

caso de Mannheim, nos encontramos con el intento de elaborar una teoría sociológica científica sobre las generaciones, de clara influencia marxista, que se centra, ante todo, en la presentación de los diferentes elementos estructurales que social e históricamente producen una determinada posición generacional, la cual puede posteriormente (o no) constituirse como una conexión generacional, como un reconocimiento consciente entre sus miembros. En el caso de Ortega, por el contrario, nos encontramos con una aplicación de su perspectiva filosófica raciovitalista al contexto de las generaciones, que adolece del mismo sesgo elitista que presenta todo su modelo teórico, pero que sin embargo nos presenta ideas muy sugerentes para el análisis generacional, como son las nociones de actitud vital y sensibilidad vital compartida, la distinción entre contemporaneidad y coetaneidad, que fundamenta la coexistencia de varias generaciones en un momento histórico determinado y, finalmente, un modelo analítico que tendrá una gran influencia posterior, especialmente en el contexto español, a través de la obra de sus discípulos, como Julián Marías (1949) y Pedro Laín Entralgo (1945).

Tabla II. Comparación teoría de las generaciones de Mannheim y Ortega

Aspectos	Mannheim	Ortega y Gasset
<i>Síntesis teórica</i>	Naturalismo vs Historicismo	Razón vs Vida
<i>Fundamentos generacionales</i>	Contemporaneidad Condiciones sociohistóricas	Coetaneidad Actitud vital
<i>Definición generación</i>	Posición, contexto y unidad generacional	Unidad de destino histórico y sensibilidad vital compartida
<i>Sucesión generacional</i>	Continua	Etápica
<i>Momento vital más importante</i>	Juventud	Iniciación y predominio

Fuente: Elaboración propia.

1.1.3. Evolución de la perspectiva generacional en la segunda mitad del siglo XX

En los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, se produjo un gran éxito de las perspectivas generacionales a la hora de realizar un análisis sociológico del cambio social. Por un lado, los trabajos de autores como Mannheim y Ortega focalizaron el interés de las ciencias sociales en el estudio de las generaciones, una temática a la que anteriormente se había dedicado principalmente la filosofía. Por otro lado, la aceleración del ciclo de cambio social e histórico que se había producido desde comienzos del siglo XX, y que continuó con posterioridad al fin de la Segunda Guerra Mundial, hizo que la perspectiva generacional fuese especialmente atractiva a la hora de analizar los nuevos patrones de consumo, modos de vida y valores de las nuevas generaciones de postguerra, que estaban creciendo en un nuevo orden mundial marcado por la Guerra Fría y la coexistencia de dos grandes bloques, el capitalista y el comunista. Asimismo, desde mediados del siglo XX también experimentó un gran impulso la investigación sociológica sobre la juventud, que comenzó a adquirir cada vez más relevancia como un objeto de estudio interesante para entender el funcionamiento de nuestras sociedades y explicar el cambio social⁸.

Si en el panorama español de posguerra la teoría de las generaciones de Ortega fue ampliamente difundida y ampliada a través de la obra de sus discípulos, en el panorama

⁸ Si bien la conceptualización de la juventud y la adolescencia como etapas vitales distintivas puede rastrearse desde finales del siglo XIX y comienzos del XX (Feixa, 2006, p. 3), como un producto de la sociedad occidental capitalista, es precisamente con posterioridad a la Segunda Guerra Mundial cuando el estudio sociológico de la juventud se ha desarrollado más en profundidad, como veremos en la sección 1.2.

internacional, marcado por la hegemonía del paradigma funcionalista, “*el tema de las generaciones fue eclipsado y no resurgiría hasta los años 50, a través del sesgo de las investigaciones antropológicas y con una óptica muy diferente*” (Attias-Donfut, 1988, p. 12). Así, la perspectiva generacional perdió, en gran medida, su peso como modelo filosófico explicativo del cambio social y del progreso histórico para aplicarse a contextos mucho más concretos y particulares, a través de enfoques tan diferentes como pueden ser la antropología, el psicoanálisis, la psicología social o, en el caso específico de la sociología aplicada, para afianzar su presencia en campos como la sociología de la familia, la sociología de la juventud o la sociología de la vejez y el envejecimiento. Jane Pilcher, por ejemplo, defiende que la principal contribución de Mannheim no se sitúa tanto en los contenidos concretos de su teoría, sino en la aportación de una mirada sociológica sobre una serie de temas que no habían sido tomados en consideración, como pueden ser: “*la relación entre la biología y lo social, la naturaleza del tiempo, la relación entre biografía e historia y entre el cambio personal y social, los mecanismos del cambio social y las conexiones psicosociológicas entre el lenguaje y el conocimiento*” (Pilcher, 1994, p. 482).

Centrándonos específicamente en la evolución de la perspectiva generacional dentro de la sociología, a continuación, vamos a presentar las principales corrientes que han intentado conceptualizar y analizar sociológicamente el problema de las generaciones durante la segunda mitad del siglo XX. Principalmente, aunque haremos referencia a otros autores, vamos a presentar tres líneas de desarrollo diferentes que nos van a ser útiles, posteriormente, para introducir el análisis generacional en nuestro objeto de estudio. Así, presentaremos en primer lugar (epígrafe 1.1.3.1) el desarrollo de la tradición orteguiana en España a través de la obra de sus discípulos, especialmente Julián Marías. En segundo lugar (epígrafe 1.1.3.3), en el contexto británico, mencionaremos la aproximación de Philip Abrams a la problemática generacional desde la sociología histórica, destacando los conceptos de identidad generacional y generación social. En tercer lugar (epígrafe 1.1.3.2), nos centraremos en el contexto francés, a partir de la obra de Claudine Attias-Donfut, quien ha desarrollado el concepto de conciencia generacional, incorporando la experiencia del tiempo histórico a su análisis de las generaciones.

1.1.3.1. El desarrollo de la tradición orteguiana en España

Específicamente en el contexto español, en los años de posguerra la perspectiva generacional de Ortega fue continuada por sus discípulos, especialmente por Julián Marías, cuya aportación puede encontrarse en varios textos: principalmente, en el libro *El método histórico de las generaciones* (Marías, 1949) y en el capítulo sobre la dinámica de las generaciones que encontramos en su manual de sociología, titulado *La estructura social. Teoría y método* (Marías, 1964). La contribución original de Marías, en relación al planteamiento de su maestro, tiene que ver con una fundamentación sociológica mucho más elaborada de la teoría de las generaciones, que sobrepasa el enfoque fundamentalmente filosófico y ensayístico de Ortega para aplicar el modelo a realidades y contextos empíricos concretos como, por ejemplo, al caso de las distintas generaciones españolas del siglo XX (Marías, 1978). Así, en primer lugar, en *El método histórico de las generaciones* encontramos un repaso histórico de las principales perspectivas que habían tratado el tema de las generaciones en la filosofía y la sociología hasta mediados del siglo XX, analizándose en profundidad las figuras de Comte, Stuart Mill, Dilthey, Lorenz, Ranke, Mentré, Pinder o Mannheim (entre otros autores), así como la teoría de Ortega, para desarrollar en profundidad un método empírico de análisis generacional que pueda ser aplicado a distintos contextos o realidades sociales. Posteriormente, en *La estructura social*, Marías relacionará su método de análisis de las generaciones con otros aspectos relevantes de su teoría social, como

pueden ser sus reflexiones sobre la relación entre sociología e historia, su teoría de las vigencias sociales, su análisis sobre las creencias, el poder o las relaciones humanas. Quizá uno de los aportes más interesantes de la perspectiva de Marías sea la reconciliación de la visión continua de la sucesión generacional, que presentaba Mannheim, con la perspectiva orteguiana basada en la sustitución por etapas. Para Marías, el movimiento histórico no es continuo, sino articulado, entendiendo que las generaciones son a la vez los personajes –esto es, los quiénes– y los actos –esto es, los pasos– de la historia, de forma que el movimiento histórico debe entenderse como una sucesión escalonada:

“Las generaciones tienen una doble dimensión: son a la vez ‘actos’ y ‘personajes’, es decir, los ‘quiénes’ y los ‘pasos’ de la historia. El movimiento histórico no es continuo, como el de un vehículo que rueda o un avión, sino discontinuo, como el de un cuadrúpedo o el andar de un hombre; esto es, procede gradualmente, o sea por pasos; (...) y estos pasos –aproximadamente de quince años– son los intervalos de las generaciones” (Marías, 1964, p. 58)

Otra aportación interesante de Marías es la relación entre época histórica y generación. En base a la distinción que ya hemos desarrollado entre contemporaneidad y coetaneidad, Marías destaca que son necesarias, al menos, cuatro generaciones interactuando en un momento histórico concreto –esto es, contemporáneas– para poder hablar, con rigor, de una época, *“si se entiende por este término una forma de vida lograda y en la cual participa la sociedad entera, la integridad del cuerpo social”* (Marías, 1964, p. 61). Aunque no podemos desarrollar en toda su profundidad las implicaciones de esta idea, sí que es sumamente relevante el hecho de que varias generaciones coexisten, conviven conjuntamente, en un momento histórico y en un contexto social determinados, si bien la forma específica en la que se relacionan con ese mundo social depende de su pertenencia a una u otra generación. De este modo, una crítica fundamental a gran parte de los estudios sobre juventud y nuevas tecnologías se basa en que dan por sentada la afinidad vital entre jóvenes y tecnologías digitales, olvidando, en gran medida, que el proceso de digitalización es un proceso globalizador y universalizador de las prácticas sociales que afecta, de una manera o de otra, a las distintas generaciones que desarrollan su existencia en la actualidad. Ingenuamente, en muchos estudios de juventud ha sido habitual adscribir inherentemente a la juventud comportamientos y prácticas digitales que están enormemente extendidos entre casi toda la población. En definitiva, al menos en las sociedades desarrolladas donde la digitalización ha sido muy rápida, una parte muy importante (que no todos) de los niños, los jóvenes, los adultos y los ancianos deben convivir con un paisaje mediático y tecnológico –por utilizar el mismo concepto que Bolin (2018)– muy similar, si bien las formas de apropiación tecnológica concretas –el tipo de dispositivos, aplicaciones, programas, usos diferenciales, etc. – pueden variar enormemente.

En todo caso, tal y como señalan Carmen Leccardi y Carles Feixa (2011), en el contexto español, a partir de los años 60, se produjo paulatinamente un abandono de la perspectiva generacional en el campo de la sociología de la juventud, más allá de la obra de autores herederos de la tradición orteguiana. La razón principal es que en el contexto agitado de los años 60 se entendía que esta perspectiva tenía un sesgo conservador y estabilizador del statu-quo (funcionalista) que no encajaba bien con el momento histórico, por lo que se preferían otro tipo de aproximaciones teóricas, como pueden ser las teorías neomarxistas, *“que consideran a la juventud como una nueva clase (...) y se centran en la revolución de los jóvenes”* (Leccardi y Feixa,

2011, p. 27)⁹. La tradición orteguiana, no obstante, ha comenzado a ser redescubierta por una parte de los investigadores de la juventud españoles a partir de 1985, como también destacan Leccardi y Feixa, como consecuencia, por un lado, del profundo cambio sociopolítico, cultural y tecnológico que se ha producido desde entonces y, por otro lado, gracias a la incorporación de las aportaciones a la teoría de las generaciones que se han producido en el ámbito internacional, en mayor o menor medida en diálogo con la obra de Karl Mannheim.

1.1.3.2. Philip Abrams. *Identidad generacional y generaciones sociales*

En el contexto británico, la aportación más relevante al estudio de las generaciones se ha producido, probablemente, en el campo de la sociología histórica, especialmente a partir de la obra de Philip Abrams, quien en su manual sobre esta disciplina le dedica un capítulo entero, titulado *The Historical Sociology of Individuals: Identity and the Problem of Generations* (1982). Este autor británico parte, para su conceptualización de las relaciones existentes entre individuo y sociedad, de una perspectiva claramente influenciada por la sociología de Norbert Elias, al destacar que no puede describirse adecuadamente la sociedad sin tener en cuenta los individuos que la conforman e, inversamente, no tiene sentido hablar de individuos aislados del contexto social en el que desarrollan su existencia. Es por ello que defiende la utilización del concepto de figuración (Elias, 1978, p. 128), que le interesa porque se refiere, más que a estructuras o sujetos independientes, a las redes y lazos de interdependencias sociales entre los sujetos, que además son producidos históricamente. Es en esta producción histórica donde Abrams recupera la noción de generación, criticando el excesivo énfasis en los aspectos sincrónicos de la visión funcionalista de los grupos o clases de edad, que no permiten analizar la articulación y desarrollo de las generaciones a lo largo del tiempo. Así, tal y como señala este autor, para analizar adecuadamente la cuestión de las generaciones en su dimensión sociohistórica es necesario superar tanto la separación dicotómica entre individuo y sociedad como el dualismo entre sociedad e historia; algo complejo, ya que ambas dicotomías forman parte de la propia tradición intelectual europea. De este modo, *“la sociedad debe ser entendida como un proceso construido históricamente por individuos que están contruidos históricamente por la sociedad”* (Abrams, 1982, p. 227).

A partir de este modelo teórico, la principal aportación de Abrams tiene que ver con su preocupación por la **identidad generacional** y los procesos específicos de socialización que atraviesan los sujetos a lo largo de su vida, entendiendo la identidad como una construcción temporal compleja en la que se articulan dos procesos de transformación simultáneos, la trayectoria biográfica del sujeto y el propio cambio histórico que experimenta el contexto social, en un sentido más amplio. En sus propias palabras, *“la identidad está conformada por una doble construcción del tiempo. (...) La historia de vida y la historia del mundo se fusionan para transformarse la una a la otra”* (Abrams, 1982, p. 256). Identidad generacional, contexto social y cambio histórico son, por lo tanto, procesos interdependientes que no pueden entenderse de forma autónoma, motivo por el cual Abrams rechaza las aproximaciones rígidas al proceso de socialización que se centran en la mera adquisición de roles sociales, tanto por su carácter estático (en términos históricos) como por su olvido de la capacidad de agencia de los sujetos que desarrollan su propia trayectoria vital de forma activa a lo largo de dicho proceso de socialización. Sin embargo, debido a esta interdependencia entre sociedad, individuo e historia, Abrams también rechaza las aproximaciones al estudio de las generaciones que no tienen en cuenta el

⁹ En el apartado 1.2 presentaremos tanto la perspectiva funcionalista como el enfoque subcultural de la Escuela de Birmingham, de clara orientación marxista.

contexto social e histórico en el que emergen determinadas identidades generacionales, deduciendo de manera simplista las formas de vida y los modos de pensamiento de la etapa vital a la que pertenece el sujeto.

“Las generaciones sociológicas no se construyen de manera improvisada. Nuevos estilos identitarios únicamente pueden aparecer dentro de las posibilidades específicas, históricamente construidas, del mundo en el que entra cada nueva generación biológica. Si una nueva generación sociológica emerge, una nueva configuración de la acción social, el intento de los individuos por construir su identidad, debe coincidir con las más relevantes y palpables experiencias históricas en relación a las cuales dicha identidad puede ser ensamblada” (Abrams, 1982, pp. 255–256)

Consecuentemente, debido al interés de Abrams por los procesos de socialización históricamente situados, que conducen a la emergencia de identidades generacionales específicas, en vez de hablar de generaciones, en términos genéricos, prefiere distinguir entre generaciones biológicas –que se relacionarían con la mera sucesión genealógica– y **generaciones sociales**, que podrían definirse como “*el intervalo de tiempo en el que la identidad es ensamblada sobre la base de un sistema estable de significados y posibilidades*” (Abrams, 1982, p. 256). Las generaciones sociales no durarían, por lo tanto, un intervalo de tiempo determinado, ya que no se asociarían tanto con determinadas fases del ciclo de vida sino con el abanico de posibilidades, recursos sociales, valores y formas de pensamiento que existen en un determinado contexto social y en un determinado periodo histórico. La teoría de Abrams presenta un problema de indefinición, ya que una generación puede durar desde diez años hasta mil, lo cual también conduce a la contradicción inherente de su enfoque: a pesar de haber luchado contra las visiones estáticas de la estructura social que no tienen en cuenta el cambio histórico y, viceversa, contra las perspectivas historicistas que no tienen en cuenta la institucionalización y objetivación estructural de las prácticas históricas de los sujetos, en cierta medida sus conceptos de identidad generacional y, sobre todo, de generación social, presentan una visión de los periodos históricos excesivamente estática. Esto ocurre, especialmente, porque en los análisis empíricos concretos que el autor realiza se comparan periodos históricos relativamente estables, como las sociedades tradicionales, en los que las estructuras y modos de pensamiento pueden mantenerse inalterados durante cientos de años, mientras que en otros casos, como por ejemplo en el caso de Estados Unidos durante los años 60¹⁰, este cambio es muy acelerado, llevando a la emergencia de un nuevo tipo de identidad generacional (los *Baby Boomers*) asociada con la sociedad de consumo, el capitalismo avanzado y el surgimiento de los valores postmateriales. En todo caso, la perspectiva generacional de Abrams es interesante porque nos lleva a cuestionarnos precisamente los procesos específicos de socialización que, en cada momento histórico y en cada contexto social concretos, producen el marco de posibilidades dentro del cual determinadas identidades generacionales pueden surgir y desarrollarse. Es por ello que, en vez de deducir el cambio social, cultural o tecnológico en base a determinados cambios generacionales, como se realiza de forma bastante habitual al concebir a las generaciones ingenuamente como motores unívocos de la transformación histórica, deberíamos presentar la estructura social cambiante de posibilidades que posibilita el surgimiento de determinadas generaciones, espacial y temporalmente situadas.

¹⁰ En este sentido, Abrams se apoya en el estudio de Erikson (1969) sobre la juventud estadounidense de los años 60, en los que este autor analiza precisamente el surgimiento de un determinado tipo de identidad juvenil asociado a los cambios sociales, económicos y culturales que se estaban produciendo en el sistema capitalista de este periodo.

1.1.3.3. Claudine Attias-Donfut. Conciencia generacional y huella del tiempo

En el contexto francés, la perspectiva generacional más importante de la segunda mitad del siglo XX ha sido la obra de Claudine Attias-Donfut titulada *Sociologie des Générations. L’empreinte du temps* (1988), claramente influenciada los trabajos del sociólogo Maurice Halbwachs sobre los marcos sociales de la memoria¹¹. Así, Attias-Donfut desarrolla una teoría sociológica de las generaciones que articula el desarrollo de la trayectoria vital de los sujetos en un contexto social determinado con la propia experiencia del tiempo histórico a partir del concepto de conciencia generacional. La autora parte de la constancia de que las generaciones suelen definirse en base a hechos históricos aislados, a movimientos culturales muy concretos o, en definitiva, a fenómenos sociales muy delimitados en el espacio y en el tiempo, los cuales actúan como mitos unificadores sobre los que se construye la idea de una generación. En este sentido, no es tan relevante la discusión sobre la representatividad social de determinados hechos sociohistóricos para constituir una generación, sino sobre los efectos sociales performativos de dicha construcción generacional. En otras palabras, la discusión sociológica sobre las generaciones debe ir más allá de intentar delimitar cuáles son los procesos sociales o históricos que permiten hablar, en un plano científico, de la existencia o no de generaciones (como desarrollaba Abrams, por ejemplo), para establecer los efectos que la producción discursiva de las generaciones tienen en la memoria colectiva de los distintos grupos sociales en cada momento histórico y en cada contexto social concreto. La primera gran contribución a la sociología de las generaciones de Attias-Donfut, por lo tanto, está en sacar a relucir, a partir de un modelo teórico de clara influencia bourdiana, los procesos de producción social de discursos sobre las distintas generaciones coexistentes en cada momento histórico y cómo dichos discursos son, a la vez, productores de prácticas sociales, repositorios de memoria colectiva y generadores de historia social compartida por parte de los miembros de las propias generaciones. Es en este sentido, por lo tanto, que se puede afirmar que los discursos sobre las generaciones están a la vez constituidos por el contexto sociohistórico y son constituyentes de modos de percepción y de acción sobre la realidad:

“Las múltiples capas de producción intelectual de la sociedad contribuyen a la elaboración de discursos sociales sobre las generaciones, discursos a la vez constituidos y constituyentes: los medios de comunicación de masas, las creaciones artísticas, los sondeos de opinión, los informes oficiales, coloquios, seminarios, producciones científicas. Estas prácticas discursivas interactúan con los movimientos sociales, (...) haciendo derivar de la historia, en especial de la historia contemporánea, la definición social de las generaciones y su identificación dentro del tiempo. (...) La definición social de las generaciones se produce en las fronteras de la memoria colectiva y de la historia contemporánea, contribuyendo a la estructuración continua del tiempo social, de la definición del presente, del pasado y del futuro, encarnados en las diferentes generaciones presentes” (Attias-Donfut, 1988, pp. 169–170).

Por lo tanto, además de centrarnos en las condiciones sociales e históricas objetivas que producen una determinada identidad generacional, para Attias-Donfut son sumamente relevantes los procesos sociales de generación de discursos sobre las generaciones, que se construyen cotidianamente por parte de los distintos actores sociales e instituciones, en base a su posicionamiento dentro de la estructura social, como forma de dar sentido a la propia realidad y de servir como elementos de articulación de la propia memoria colectiva. Esta **memoria**

¹¹ Los dos libros que más nos interesan son *Les cadres sociaux de la mémoire* (Halbwachs, 1925) y *La mémoire collective* (Halbwachs, 1950). En español, uno de los capítulos fundamentales de este último libro está publicado en la REIS, bajo el título *Memoria colectiva y memoria histórica* (Halbwachs, 1995), por lo que será el que citemos más frecuentemente.

colectiva, es *“una corriente de pensamiento continuo que solo retiene del pasado aquello que está vivo o que es capaz de vivirse en la conciencia del grupo que la sustenta”* (Attias-Donfut, 1988, p. 179). Esta memoria, por lo tanto, es selectiva, ya que *“la historia no es todo el pasado, pero tampoco todo lo que queda del pasado”* (Halbwachs, 1995, p. 209), por lo que los diversos grupos sociales rescatan del acervo de conocimientos sociales sedimentados históricamente –de la memoria histórica– aquellos elementos que le sirven para orientar la percepción y la acción en el momento presente. Esta historia viva –porque es vivida y porque se transforma como un ser vivo– es enormemente importante en el caso de la articulación de las generaciones, que funcionan como enclaves de reconstrucción discursiva del tiempo histórico, de los ritmos de cambio y de transformación de la sociedad. De este modo, además de los procesos relativamente objetivos de cambio social, económico, tecnológico o cultural, hay que introducir en el análisis de las generaciones los procesos más intersubjetivos de transformación en la reconstrucción del tiempo histórico y de la propia historia colectiva de los sujetos. En consecuencia, *“la historia presente es vivida a través de las interpretaciones y reconstituciones permanentes encarnadas y memorizadas por los diferentes grupos sociales”* (Attias-Donfut, 1988, p. 172).

Por lo tanto, una generación sería una cierta construcción del tiempo histórico en la conjunción entre historia contemporánea y memoria colectiva, que no se constituye tanto por el hecho de que se produzcan determinados acontecimientos o eventos históricos, sino por *“la elaboración de una memoria colectiva sobre este evento”* (Attias-Donfut, 1988, p. 181). La idea de la importancia que tiene, para la definición de las generaciones, la representación colectiva de los eventos o procesos que las constituyen, es sumamente relevante en el caso de nuestro objeto de estudio y nos remite al análisis crítico que realizan Bourdieu (1980) y, especialmente, Martín Criado (1998) sobre la producción discursiva de la juventud, un tema que desarrollaremos más adelante. Las construcciones generacionales no son arbitrarias o neutrales, sino que se producen dentro de un contexto social e histórico determinado y en articulación constante con las generaciones precedentes y sucesivas. Cuando analicemos las distintas producciones discursivas sobre las generaciones aplicadas al contexto actual, a la construcción de la juventud y a su vinculación con las nuevas tecnologías, deberemos retomar este importante papel que juegan las generaciones como núcleos de sedimentación de la memoria colectiva de las sociedades.

Al hacer prevalecer los procesos colectivos de producción de la memoria colectiva y del tiempo histórico, en la teoría de Attias-Donfut el concepto fundamental es el de **conciencia generacional**. Ésta no es una construcción puramente subjetiva de los sujetos autoconstituidos como generación, sino que se relaciona más con conceptos como los de espíritu del tiempo, actitud vital o, en palabras de la propia autora, *con “la constitución misma de un orden socio-temporal”* (Attias-Donfut, 1988, p. 187). La conciencia generacional implica un doble proceso social y cognitivo de *“diferenciación generacional que redefine las relaciones con los adultos y la toma de conciencia del tiempo social e histórico que le es inherente”* (Attias-Donfut, 1988, p. 188). Desde el punto de vista social, la conciencia generacional incluye las relaciones entre los distintos grupos de edad que interactúan dentro de un contexto social e histórico concreto, lo cual nos remite a analizar las distintas prácticas sociales de estos grupos sociales que coexisten en cada momento histórico. Desde el punto de vista cognitivo, la conciencia generacional también supone la interiorización de unos determinados modos de ver el mundo, de una memoria colectiva que incorpora selectivamente el pasado para situar a los sujetos en un punto específico de la historia. Esta doble articulación social y cultural/cognitiva ha sido retomada, más recientemente, por June Edmunds y Bryan Turner en su libro *Generations, Culture, and Society* (2002), donde se definen las generaciones como *“cohortes de edad que adquieren significancia social al constituirse en términos de una identidad cultural”* (2002, p. 7). La saliencia de determinados eventos históricos

concretos pueden favorecer la emergencia de ciertas cohortes generacionales, pero es necesario tomar en consideración la dimensión cultural, de forma que algunas generaciones adquieren una mayor forma de autoconciencia y reflexividad que otras –lo que Mannheim denominaba conexión generacional– en base a unas condiciones socioestructurales e históricas determinadas –lo que Mannheim denominaba posición generacional. Edmunds y Turner, en todo caso, no reducen su análisis sociológico de las generaciones a una mera diferenciación etaria, ya que entienden que es necesario tomar en consideración la influencia de otra serie de variables transversales (especialmente el género, el origen étnico y la clase social) que enmarcan las experiencias vitales de los sujetos sobre las que puede emerger una conciencia generacional compartida. Volviendo al trabajo de Attias-Donfut, es importante destacar que la construcción de una memoria colectiva es, también, una relación de reciprocidad con otras generaciones, ya que es precisamente esta reciprocidad, esta interacción con otras generaciones existentes, la que permite la emergencia de una determinada conciencia generacional.

“La conciencia generacional se forma en un continuum, no procede de una conciencia inmediata, sino que se elabora en oposición a los otros, tanto los predecesores como los sucesores. Este diferencial es objeto de definiciones sociales, situadas en la intersección de la memoria colectiva y la historia contemporánea” (Attias-Donfut, 1988, p. 235)

Finalmente, aunque la conciencia generacional comienza a adquirirse durante la infancia, a través del proceso de socialización, no se reduce a una etapa concreta de la vida, más aun teniendo en cuenta que las propias etapas o fases del ciclo de vida (niñez, adolescencia, juventud, adultez, vejez, etc.) no son inmutables ni estables, sino que varían enormemente en cada contexto social y en cada momento histórico. La conciencia generacional, en cambio, se va construyendo y articulando a lo largo de toda la vida de los sujetos, primero en relación con las generaciones precedentes, que constituyen el primer marco de referencia dentro del cual los sujetos se socializan, y posteriormente en relación con las generaciones posteriores, por lo que el análisis de las generaciones es también el análisis de su conformación, evolución a lo largo del tiempo y desaparición. La distintividad de las generaciones, en resumen, se encuentra en su duración determinada dentro de la historia de las sociedades, donde el pasado se interioriza a través de la memoria colectiva que permite orientar la vida de los sujetos frente al futuro:

“Las dobles evocaciones de la tradición y de la novedad, de la continuación y de la ruptura, resurgen indiscutiblemente con la idea de generación, poniéndose el acento tanto sobre sus pies en el pasado como sobre las tensiones por el porvenir. (...) La huella del tiempo inscribe una generación en la sucesión de las generaciones distinguiéndola simultáneamente por su experiencia única y por su duración concreta. La realidad histórica de una generación se funda en la sustitución de las generaciones” (Attias-Donfut, 1988, p. 207).

1.2. LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA JUVENTUD

Una vez desarrolladas en profundidad las diferentes tradiciones y perspectivas relativas al estudio sociológico de las generaciones, en esta sección vamos a centrarnos en una de las demarcaciones generacionales que más interés ha suscitado, al menos, en el último siglo: el estudio sociológico de la juventud. La juventud es mucho más que un concepto sociológico, es una categoría de sentido común, un concepto recurrentemente utilizado por las personas en sus conversaciones y prácticas discursivas cotidianas, que aparece constantemente en los medios de

comunicación, en los discursos políticos sobre el papel de las nuevas generaciones en la sociedad o en los manuales y guías para progenitores desorientados que intentan comprender a sus propios hijos. Como destaca Simon Frith (1984, p. 1), el problema de la juventud es precisamente su polisemia y desgaste, al tratarse de un concepto ampliamente generalizado y utilizado por los propios actores sociales, lo que dificulta cualquier intento de establecer, desde la sociología, una definición concreta, exhaustiva y rigurosa sobre el mismo. Por otra parte, si bien es importante destacar que la juventud no puede ser entendida como un universal cultural, sino precisamente como un producto de la modernidad industrial occidental que no se materializa claramente hasta comienzos del siglo XX, en todas las sociedades y contextos históricos encontramos algún tipo de articulación del tránsito entre la infancia y la vida adulta. Así, en una interesante reconstrucción antropológica sobre las distintas caracterizaciones y adscripciones que se han establecido a lo largo de la historia sobre este momento de tránsito, Carles Feixa (1998) retoma conceptos como los de púberes –vinculados con las sociedades pre-estatales–, efebos –con las sociedades de la antigüedad, como Grecia y Roma–, mozos –para describir la conceptualización de esta etapa vital durante el Antiguo Régimen–, muchachos –para referirse a la primera etapa de la industrialización– y finalmente jóvenes –quienes ejemplifican el tránsito entre la sociedad industrial y la sociedad postindustrial–. A esta amalgama de conceptos podríamos incorporar el de adolescente, ya que se trata de una producción de la psicología de comienzos del siglo XX, cuya elaboración más conocida tiene que ver con la obra de Stanley Hall (1904).

Antropológicamente podemos considerar que la juventud, tal y como la entendemos actualmente, es una *"construcción cultural relativa en el tiempo y en el espacio"* (Feixa, 1998, p. 18), especialmente vinculada con la separación progresiva de los espacios del hogar y del trabajo, representados por la fábrica, así como con la prolongación de las etapas formativas en el sistema académico, con el objetivo de producir individuos adaptados a un sector productivo cada vez más complejo y diversificado (Frith, 1984, p. 7). Sin embargo, todas las sociedades conocidas organizan, de alguna manera, el tránsito de la infancia a la adultez, independientemente de las etapas intermedias consideradas, debido a la importancia de la transmisión cultural del conocimiento a las nuevas generaciones. Así, cualquier intento de sustancialización o esencialización de las características básicas de la juventud es complicado, ya que debemos tomar en consideración tanto las condiciones socio-estructurales que configuran las posibilidades de acción de los sujetos, en base a su pertenencia a una determinada clase de edad, así como las imágenes culturales y representaciones asociadas con dicho colectivo, dentro del marco de una sociedad determinada. En este sentido, *"según la historiografía canónica, la adolescencia fue inventada al principio de la era industrial, pero no se empezó a democratizar hasta alrededor de 1900, cuando diversas reformas en la escuela, el mercado de trabajo, la familia, el servicio militar, las asociaciones juveniles y el mundo del ocio, permitieron que surgiera una nueva generación consciente de crear una cultura propia y distintiva, diferente a la de los adultos"* (2006, p. 3). En otras palabras, es precisamente a partir del siglo XX cuando la adolescencia y la juventud se han presentado, en el seno de las sociedades capitalistas occidentales, como etapas vitales distintivas desde el punto de vista social, que implican una determinada relación con el resto de posiciones generacionales, como pueden ser la infancia, la vida adulta o la vejez. Así, el problema de la delimitación clara de la categoría de juventud, frente a la adolescencia, por ejemplo, tiene que ver con que mientras esta segunda categoría se ha vinculado específicamente con la emergencia de determinadas transformaciones orgánicas, relativas a la maduración biológica del individuo, en el caso de la juventud encontramos habitualmente en los discursos un entrelazamiento entre las dimensiones psico-biológicas y socio-culturales de la trayectoria vital del individuo, tal y como ha destacado Brito Lemus:

“La juventud se encuentra delimitada por dos procesos: uno biológico y otro social. El biológico sirve para establecer su diferenciación con el niño y, el social, su diferenciación con el adulto. La diferenciación del joven con el niño se da en el plano biológico, ya que a partir de la maduración de los órganos sexuales, el joven se encuentra en condiciones (maduro) fisiológicamente óptimas para la procreación. Por otra parte, la diferenciación con el adulto se da en el plano de lo social. En la medida en que el joven se encuentra en su proceso de inserción en la sociedad, y aunque ya esté apto para reproducir a la especie, todavía no se incorpora plenamente en los procesos de reproducción de la sociedad, como tales.” (Brito Lemus, 1998, pp. 3–4)

La juventud, por lo tanto, tiene que tomar en consideración algún tipo de conceptualización psicológica y biológica del desarrollo madurativo de los organismos, pero no puede dejar de lado la importancia que los procesos de socialización –en la familia, en la escuela, en los grupos de pares– tienen en la generación de actores sociales que se desenvuelven dentro de una estructura social determinada, con sus propias configuraciones y relaciones asimétricas de poder. En este sentido, *“la mejor manera de pensar la juventud es hablar en términos de dependencia y responsabilidad”* (Frith, 1984, p. 2). Así, son los adultos con los que los jóvenes interactúan cotidianamente quienes *“delimitan los márgenes dentro de los que se pueden mover los jóvenes y los beneficios —materiales y psicosociales— que pueden esperar de tal subordinación”* (Revilla Castro, 2001, p. 118). Por un lado, si la niñez se identifica con un momento vital de absoluta dependencia de los demás y, por el otro, la adultez se adscribe discursivamente a la independencia y autonomía¹², la juventud describiría este proceso de progresiva adquisición de independencia. Por otro lado, convertirse en adulto también significa la adscripción sucesiva de responsabilidades: desde las que tienen un correlato legal, como las relativas a la mayoría de edad, hasta las de tipo social, que tienen que ver con la necesidad de incorporarse al mercado de trabajo, la formación de una familia, etc. Además de estas dos dicotomías, una última distinción interesante a la hora de referirnos a la condición juvenil es la que puede establecerse entre discontinuidad y continuidad, que se deriva del papel ambivalente de la juventud como cuña *“entre la niñez y la edad adulta”* (Naegele, 1969, p. 106), como espacio intersticial ambivalente entre el estatus dependiente e irresponsable de la infancia y la naturaleza autónoma y responsable de la vida adulta: *“suspendida entre un 'ya no' y un 'todavía no', la juventud se ve obligada a equilibrar la continuidad y la discontinuidad”* (Naegele, 1969, p. 107)

El modelo teórico, en todo caso, sigue siendo problemático, ya que es fácilmente argumentable que en la actualidad esta inserción progresiva en las prácticas de la vida adulta no es una trayectoria unidireccional, universal y estable que experimenten todos los individuos, debido a la propia dificultad para desarrollar una carrera laboral que permita la propia autonomía y supervivencia económica, la complementariedad de nuevas formas de articulación de las relaciones familias y afectivas, la prolongación de los años de formación o, en definitiva, la vivencia de trayectorias biográficas incompletas, entrecortadas o regresivas. Además, se trata de una visión incompleta de la juventud, esencialmente funcionalista, que no toma en consideración la existencia de prácticas culturales distintivas asociadas con la pertenencia a determinadas clases de edad. De hecho, quizá uno de los problemas fundamentales de delimitación de la juventud se deriva del hecho de que se trata de un grupo sobre el que, especialmente desde mediados de los años 50, se ha hablado demasiado –desde discursos académicos, mediáticos,

¹² Evidentemente esta autonomía e independencia del sujeto es enormemente cuestionable, pero en cierta medida nos sirve como marco ideológico fundamental a la hora de intentar comprender cómo se concibe el individuo dentro de las sociedades contemporáneas, en las que el modelo de sujeto racional, autónomo e individualizado (*homo clausus*) ha sido predominante.

estrategias de marketing y consumo, políticos o cotidianos–, por lo que la juventud se define, habitualmente, a partir del entrecruzamiento de los discursos sociales que se producen en torno a este colectivo; que, por otra parte, no suelen ser discursos producidos por los propios "jóvenes", sino adscripciones realizadas por distintos colectivos en base a sus intereses particulares de representación ideológica de la juventud. Así, se produce constantemente *"una potente construcción social sobre la juventud en extremo poliforme y contradictoria"* (Revilla Castro, 2001, p. 104), a partir de la confrontación de saberes, *"la mayoría de las veces cargados de adultez [pero que] también nos enseñaron a mirar desde la juventud"* (Pérez Islas, 2008, p. 10).

En este epígrafe, consecuentemente, vamos a intentar presentar las principales corrientes de pensamiento y tradiciones teóricas que, durante el siglo XX, han intentado comprender el papel que los jóvenes juegan en la sociedad. Si bien existen interesantes reflexiones sobre la juventud en la obra de algunos autores clásicos, como Marx o Durkheim (Pérez Islas, 2008, p. 11), el desarrollo más sistemático de una sociología de la juventud es un producto del siglo pasado y, con la importante excepción de las aportaciones de la Escuela de Chicago y de la investigación antropológica¹³, su desarrollo más importante se produjo en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Asimismo, aunque vamos a centrarnos específicamente en aquellas corrientes más relevantes para nuestra propia investigación¹⁴, es evidente que se trata de una tarea

¹³ Como destaca Pérez Islas, *"las primeras indagaciones más sistemáticas sobre los sectores juveniles no aparecieron hasta finales de la década de 1920, y provinieron de dos enfoques que marcarían también dos formas de acercarse a la cuestión juvenil: una explícita y directa, como la que se generó en un principio en el campo de la antropología; y otra que, enfocándose en problemáticas más amplias, tocó implícitamente los asuntos juveniles, como parte de algunos intereses generales, como sería los estudios de la Escuela de Chicago"* (2008, p. 12).

¹⁴ Hay varias reconstrucciones muy bien elaboradas sobre las distintas teorías y corrientes de pensamiento que se han producido desde las ciencias sociales sobre la juventud. En primer lugar, el texto de *Juventud: un concepto en disputa*, de José Antonio Pérez Islas (2008) supone una buena reconstrucción de las principales teorías antropológicas y sociológicas sobre la juventud en el siglo XX, sirviendo como introducción de un libro recopilatorio de varias teorías clásicas sobre esta temática. Además, desde una perspectiva antropológica, es sumamente recomendable la elaboración de Carles Feixa que encontramos en su libro *De jóvenes, bandas y tribus* (1998), donde se desarrollan algunas teorías que no vamos a poder desarrollar en profundidad, como la perspectiva italiana basada en la hegemonía o los estudios antropológicos de comienzos de siglo XX sobre los ritos de paso, clases de edad y generaciones en sociedades primitivas. Para una presentación clara de perspectivas funcionalistas y subculturales en un contexto comparativo entre Estados Unidos y Reino Unido, recomendamos el libro de Simon Frith, titulado *The Sociology of Youth* (1984). Del mismo modo, para un enfoque centrado en el contexto francés y vinculado al concepto de generación, pero en el que también se tratan los modelos teóricos relativos a la construcción de la juventud, es idónea la obra que ya hemos exprimido de Claudine Attias-Donfut sobre *Sociologie des Générations* (1988). Por otra parte, una reconstrucción muy rigurosa, pero bastante destructiva, sobre el campo de la sociología de la juventud, de clara influencia bourdiana, la encontramos en el modélico libro de Enrique Martín Criado, *Producir la juventud* (1998). La ventaja de la obra de Martín Criado es que presenta tanto las corrientes más generales de pensamiento asociadas a esta disciplina como el desarrollo específico de la misma en el contexto español, pero hay que tener en cuenta que su perspectiva es bastante crítica, llegando a rechazar la institucionalización misma de la sociología de la juventud, que debe ser sustituida por una disciplina que *"rompa con la imagen de una juventud unificada y una cultura juvenil"* (Martín Criado, 1998, p. 37), ahondando en los procesos de reproducción de las clases sociales que afectan a la población joven. Por ello, para una presentación menos destructiva de la evolución de los estudios de juventud en España, recomendamos el reciente número monográfico (110) de la *Revista de estudios de juventud* dedicado al pasado, presente y futuro de los estudios de juventud en España (INJUVE, 2015). Aunque haremos alguna referencia al contexto español, especialmente a la hora de referirnos a los estudios sobre juventud y nuevas tecnologías (capítulo 2 de la investigación), en este monográfico se presentan varias compilaciones interesantes sobre distintas temáticas específicas como la inserción laboral, las transiciones a la vida adulta, los imaginarios y culturas juveniles o los estudios sobre juventud y perspectiva de género. Particularmente, el artículo de José Luis de Zárraga (2015) resume los principales fundamentos teóricos y metodológicos de la sociología de la juventud en España treinta años después del famoso informe de juventud del año 85 (de Zárraga, 1985). Finalmente, desde una orientación teórica totalmente diferente, Juan Carlos Revilla ha publicado

complicada, por varios motivos. En primer lugar, por la variedad de disciplinas que han tratado la problemática de la juventud de manera distintiva, desde las tradiciones filosóficas y de pensamiento de la antigüedad hasta disciplinas como la psicología, la sociología o la antropología, que presentan sus propias formas de concebir este momento vital, condición social o colectivo al que denominamos juventud. En segundo lugar, porque la conceptualización de la juventud, en ocasiones, se entronca dentro de tradiciones de pensamiento mucho más generales sobre la transformación social, desde la teoría de las generaciones, que hemos desarrollado en el epígrafe anterior, hasta la visión del estructural-funcionalismo sobre los procesos de modernización o la esencialización que producen las perspectivas subculturales y contraculturales, que toman los estilos estéticos o prácticas sociales particulares como marcadores generacionales claros de una determinada cultura juvenil. En tercer lugar, y relacionado con lo anterior, por los desplazamientos metonímicos que suelen presentar muchos estudios sobre la juventud, donde se toma a un grupo muy específico de jóvenes –de clase media para hablar de progreso social, de clase baja para hablar de delincuencia y, casi siempre, hombres– como representantes ideales de toda la juventud, invisibilizando cualquier tipo de análisis que no tenga que ver exclusivamente con la adscripción etaria. En cuarto lugar, porque las propias tradiciones y escuelas de pensamiento han evolucionado a lo largo del tiempo y muestran particularidades nacionales, de forma que, por ejemplo, el enfoque subcultural no es igual en el caso de la Escuela de Chicago, en los años 20, que en los estudios de la Escuela de Birmingham que se desarrollaron en Reino Unido con más de 50 años de diferencia; del mismo modo, la traducción del enfoque funcionalista norteamericana al contexto español que se impulsó desde los años 60 muestra importantes particularidades, como la preocupación del régimen franquista por los valores culturales de la juventud o la ulterior prevalencia, durante los 80, de estudios relativos a la inserción laboral, en un contexto de elevado desempleo juvenil. Finalmente, en quinto lugar, por la ya mencionada indefinición y polisemia del propio término, en el que se funden (y confunden) los conceptos de generación –como posición generacional socio-estructural compartida de un grupo de sujetos en un determinado momento histórico– con clase de edad –como determinadas prácticas sociales vinculadas con la pertenencia a un determinado grupo de edad–¹⁵.

Por ello, más que reconstruir un panorama exhaustivo de corrientes de pensamiento que han tratado el tema de la juventud en los últimos 120 años, pretendemos, más bien, presentar un conjunto de herramientas teóricas que nos sirvan para analizar nuestra problemática específica de estudio, que es la comprensión de las formas diferenciales de uso de Internet de la población juvenil. Así, en el apartado 1.2.1 nos centraremos en los enfoques de tipo biológico y psicológico que han permitido construir un relato específico sobre la adolescencia y la juventud como etapas de turbulencia emocional y fisiológica, justificando su propia existencia como fases "universales" de maduración del organismo y, ya de paso, proporcionando un buen punto de anclaje a los estudios sociológicos de tipo funcionalista, que desarrollaremos en el apartado 1.2.2, en el que lidiaremos con el complejo asunto de la conceptualización de la juventud como etapa de transición hacia la vida adulta. En el apartado 1.2.3, por su parte, mostraremos una evolución de las perspectivas de tipo subcultural y contracultural, tanto en el contexto norteamericano como británico, ya que se trata del enfoque que más ha destacado la existencia de la juventud como un grupo social o colectivo con sus propias prácticas e imaginarios culturales, más que como una

una recopilación muy interesante de los distintos discursos presentes en las ciencias sociales sobre la juventud (2001), cuya lectura es también muy recomendable a la hora de adentrarse en el intento de comprensión de este colectivo.

¹⁵ En el epígrafe 1.3, en el que tratamos algunas limitaciones de la perspectiva generacional aplicada al estudio sociológico de la juventud, ahondaremos más en profundidad en estos problemas.

mera condición o etapa de tránsito. Finalmente, en el apartado 1.2.4, presentaremos una reflexión crítica sobre el propio concepto teórico de juventud, basada en la perspectiva bourdiana de Enrique Martín Criado, que nos permite estudiar los procesos de producción ideológica de determinados discursos sobre la juventud.

1.2.1. Determinación biológica y enfoque psico-dinámico: la construcción psicológica de la adolescencia y la juventud

Como ya hemos mencionado, todas las sociedades muestran algún tipo de clasificación por edad de sus miembros, de forma que puede afirmarse que la propia dicotomía entre infancia y adultez tiene, al menos en parte, una base biológica fundamental, relativa a la necesaria crianza y maduración orgánica de los individuos. Sin embargo, a partir de finales del siglo XIX, desde la fisiología y la psicología se empieza a ahondar de manera más profunda en las distintas fases de maduración biológica, estableciéndose la primera conceptualización científica de la adolescencia como una etapa distintiva del desarrollo humano. Si tomamos como consideración diversos autores que han intentado reconstruir la evolución histórica de la noción de juventud en el mundo moderno, la mayor parte de ellos (Martín Criado, 1998, p. 25; Pérez Islas, 2008, p. 9) señalan a Rousseau como el primer pensador que, en 1762, en su célebre obra del *Emilio*, distingue la adolescencia como una etapa distintiva del desarrollo humano, entre la niñez y la adolescencia. Para el filósofo suizo, la adolescencia sería una etapa turbulenta de barbarie que experimentan todos los individuos en su natural proceso de crecimiento, un intersticio entre la infancia salvaje y la vida civilizada adulta, "*un segundo nacimiento (...) en el que el tutor debería estar constantemente alerta*" (Martín Criado, 1998, p. 25), ya que el objetivo final, por supuesto, es la domesticación de la naturaleza salvaje del individuo, la conversión del niño en un adulto civilizado. Así, se establece una equivalencia entre el desarrollo del individuo (filogenia) y el desarrollo de la especie humana (ontogenia), a través de un modelo en tres estadios: el primero sería lo salvaje, asociado con la infancia, el segundo la barbarie, asociada con la adolescencia, y el tercero la civilización, asociada con la adultez. Esta conceptualización originaria condujo, según Pérez Islas (2008, pp. 9–10), al desarrollo de una aproximación característica sobre la juventud en tres niveles diferenciales, el pedagógico, el psicológico y el social, que se desarrollarían de manera paralela –con algunos intentos de imbricación y vinculación– durante todo el siglo XIX.

Uno de los autores que mejor ha reconstruido el proceso histórico de colisión de fuerzas materiales y dinámicas sociales que llevan a la conceptualización de la adolescencia como una etapa distintiva de la vida, desde la revolución industrial, es el sociólogo británico Frank Musgrove, en su interesante texto sobre *La invención del adolescente* (2008). Como destaca este autor, "*el adolescente fue inventado al mismo tiempo que la máquina de vapor*" (Musgrove, 2008, p. 267), de forma que el principal problema al que han asistido las sociedades modernas, desde entonces, ha tenido que ver con la delimitación de un espacio propio cada vez más prolongado para este sujeto que no está todavía preparado para incorporarse al mercado de trabajo industrial pero que es demasiado mayor para ser considerado un niño. En otras palabras, "*habiendo inventado al adolescente, la sociedad enfrentaba el problema de justificar su existencia*" (Musgrove, 2008, p. 247). Las principales formas de intentar resolver este dilema pasan, por un lado, por explicitar la funcionalidad social de la prolongación de la etapa educativa, como veremos en el epígrafe 1.2.2, y por otro lado, por entronizar la propia distintividad psicológica, fisiológica y afectiva de este momento vital. De este modo, a partir de las reflexiones de Rousseau sobre su carácter turbulento, durante el siglo XIX se comenzó a entender a la adolescencia como una etapa biológica natural de la maduración y crecimiento de los organismos humanos. En 1904 se publica

uno de los hitos de la disciplina psicológica sobre este tema, el mastodóntico trabajo de Stanley Hall: *Adolescence in Psychology and its relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education* (1904)¹⁶. Hall, aludiendo al desarrollo específico que se produce durante la adolescencia desde el punto de vista del tamaño y peso de los organismos, de las habilidades motoras y de las funciones psicológicas y sexuales, entiende que es necesaria una disciplina adecuada para reconducir los impulsos biológicos del organismo hacia pautas comportamentales adecuadas, proceso que configurará el desarrollo del individuo adulto, capaz de controlar la tendencia innata de sus impulsos adolescentes hacia la irracionalidad, el comportamiento compulsivo, la delincuencia y la desviación social, en general. La construcción de la adolescencia como un grupo social natural y, en gran medida, susceptible de ser pervertido por las aceleradas transformaciones de la vida moderna, es uno de los puntos centrales de la obra de este autor:

"La adolescencia es un nuevo nacimiento, puesto que los más elevados y complejos trazos humanos nacen en este momento. Las cualidades del cuerpo y el alma que emergen ahora son realmente nuevas. (...) El desarrollo es menos gradual y más abrupto, sugerente de un antiguo periodo de turbulencia y estrés en el que los viejos anclajes son destruidos y un nivel más elevado es adquirido. (...) El impulso de la herencia en ocasiones se hace insuficiente para permitir al niño alcanzar esta gran revolución y culminar en la completa madurez, de forma que cada paso hacia arriba es cubierto por los despojos del cuerpo, la mente y la moral. Los arrestos, las perversiones, la matonería, el crimen juvenil y los vicios secretos no solo se están incrementando, sino que se han desarrollado en la tierra civilizada. La vida moderna es cada vez más dura para los jóvenes. El hogar, la escuela y la iglesia están fallando a la hora de reconocer la naturaleza de sus necesidades y los peligros a los que se enfrentan" (Hall, 1904, pp. xiii-xiv)

Hall entiende que precisamente la adolescencia, al tratarse de una etapa biológicamente turbulenta, de cambios fisiológicos y hormonales, es el momento en el que se inicia el consumo de sustancias estupefacientes, las actividades delictivas y los comportamientos en contra de las normas sociales establecidas (1904, p. 325). En esta época, al albur de las profundas transformaciones sociales vinculadas con la industrialización y la modernidad, es habitual la asimilación entre juventud y tendencia hacia la criminalidad, rechazándose las posturas positivistas decimonónicas, que entendían que existían determinados individuos biológicamente predispuestos al comportamiento delictivo (Frith, 1984, p. 27). El psicólogo británico Cyril Burt, por ejemplo, tiene uno de los trabajos pioneros sobre delincuencia juvenil, titulado *The Young Delinquent* (1925), en el que se describe una causalidad múltiple de la conducta criminal, dependiente tanto de factores endógenos (biología, personalidad, emocionalidad, motivación) como exógenos (hogar, ambiente social). Principalmente, Burt defiende que la herencia biológica únicamente puede actuar como una predisposición hacia el comportamiento antisocial, siendo la falta de una socialización adecuada dentro del hogar, que engendra formas inadecuadas de relacionarse con los demás y de controlar los propios instintos, el factor más importante a la hora de que dicha predisposición genética se transforme en un comportamiento delictivo (1925, p. 607). Aunque el modelo del autor británico es claramente obsoleto y su metodología, basada en los crímenes registrados administrativamente, es enormemente cuestionable, se trata de uno de los primeros modelos que intentan asociar la vivencia misma de la condición juvenil con la desviación social. Estudios posteriores, especialmente en Reino Unido, han seguido manteniendo que la delincuencia juvenil se puede explicar, de manera adecuada, a partir de modelos centrados

¹⁶ Esta obra está digitalizada y disponible online: <https://archive.org/details/adolescenceitps01hall/page/n5>

en la mala gestión de los conflictos del desarrollo que los jóvenes experimentan durante esta etapa de su vida (Frith, 1984, pp. 27–28).

Más allá de la asociación entre juventud y desviación social, la delimitación de las diferentes etapas del desarrollo humano, en todo caso, es una práctica habitual de los enfoques relacionados con la psicología del desarrollo, de forma que existe una gran variedad de enfoques sobre las distintas fases que atraviesa el ser humano en su proceso vital de desarrollo cognitivo, así como las posibilidades de interacción social que se derivan de dichos procesos de maduración psicológica. De la variedad de perspectivas posibles (Kohlberg, 2008; Piaget, 1972; Vygotsky, 1996)¹⁷, la que más nos interesa, por su focalización en las etapas de la adolescencia y la juventud, es el **enfoque psico-dinámico**, de clara influencia psicoanalítica, que puede resumirse a partir de la obra de Erik H. Erikson (1969, 2000). De forma concisa, este psicoanalista establece 8 etapas fundamentales del desarrollo humano desde el nacimiento hasta la muerte, de forma que el tránsito de una etapa a la siguiente depende de la superación adecuada de una crisis específica que dicha etapa plantea, a partir de una fuerza básica y de un conjunto de relaciones sociales significativas. Además, cada etapa tiene sus propias patologías que pueden lastrar el avance a la etapa siguiente, tal y como se muestra en el siguiente esquema resumido (Erikson, 2000, pp. 64–65):

- 1) Infancia (0-18 meses): crisis entre confianza y desconfianza, cuya forma de resolución es la esperanza y la patología asociada es el retraimiento.
- 2) Niñez temprana (18 meses – 3 años): crisis entre autonomía y vergüenza, cuya forma de resolución es la voluntad y la patología asociada es la compulsión.
- 3) Edad de juego (3-6 años): crisis entre iniciativa y culpa, cuya forma de resolución es la finalidad y la patología asociada la inhibición.
- 4) Edad escolar (6-12 años): crisis entre industria e inferioridad, cuya forma de resolución es la competencia y la patología asociada la inercia.
- 5) Adolescencia (12-20 años): crisis entre identidad y confusión, cuya forma de resolución es la fidelidad y la patología asociada el repudio.
- 6) Juventud (20-40 años): crisis entre intimidad y aislamiento, cuya forma de resolución es el amor y la patología asociada es la exclusividad.
- 7) Adulthood (40-60 años): crisis entre generatividad y estancamiento, cuya forma de resolución es el cuidado y la patología asociada la actitud de rechazo.
- 8) Vejez (60 años y más): la crisis es de integridad y desesperanza, cuya forma de resolución es la sabiduría y la patología asociada el desdén.

Más allá de los cuestionamientos antropológicos que se puedan realizar sobre la universalidad y necesidad de estas etapas, para nuestro marco teórico nos interesan especialmente las fases 5 y 6, relativas a la adolescencia y la juventud. Con respecto a la

¹⁷ Aunque la psicología del desarrollo es una disciplina académica enormemente desarrollada a lo largo del siglo XX, con sus propios enfoques y tradiciones teóricas particulares, uno de los más conocidos es el modelo de desarrollo infantil del psicólogo suizo Jean Piaget (1972), quien define el desarrollo cognitivo durante la infancia como un progresivo proceso de superación del egocentrismo primigenio en interacción práctica entre las potencialidades psíquicas madurativas del organismo y el entorno material objetivo de interacción. Como modelo alternativo, podemos citar a la escuela soviética de Lev Vygotsky (1996), quien, siguiendo una orientación marxista, se centra en la importancia de los instrumentos y herramientas materiales en el desarrollo de la inteligencia y el pensamiento. Finalmente, una de las aproximaciones más referenciadas sobre el desarrollo de los principios morales se la debemos a Lawrence Kohlberg (2008), quien distingue entre los niveles preconvencional, convencional y postconvencional del desarrollo moral, que los individuos pueden desarrollar, aunque no necesariamente todos lo consiguen.

adolescencia, Erikson entiende que su atributo inherente es el sentido de fidelidad, que no puede entenderse como un rasgo moral que se adquiriera a través del esfuerzo individual, sino *"que es parte de las dotes naturales del hombre desarrolladas con la evolución socio-genética"* (1969, p. 27). La juventud, por lo tanto, surge de la búsqueda adolescente de un sentimiento de identidad personal, de una continuidad en su propia conceptualización como sujetos, motivo por el cual se trata de una etapa turbulenta de conflictividad de los individuos consigo mismos (repudio como patología asociada), de necesidad de concretar, ante la gran variedad de posibilidades libidinales que les ofrece el mundo a su alrededor, su propia identidad personal. En cierta medida, en este segundo nacimiento que supone la adolescencia, el sujeto debe ser capaz de mantenerse fiel a sí mismo, puesto que la enorme variedad de roles, simulacros e imágenes interiorizadas durante la infancia sobre su propia mismidad [*self*]¹⁸ deben reconducirse paulatinamente hacia el desarrollo de una noción personalizada de identidad que, además, debe modularse en un entorno social en el que no todas las posibilidades de desarrollo vivencial están disponibles para el sujeto. Así, como destaca el autor, *"un sentimiento generalizado de identidad produce un acuerdo gradual entre la variedad de autoimágenes cambiantes que fueron experimentadas durante la niñez (y que, durante la adolescencia, pueden ser dramáticamente recapituladas) y las oportunidades de roles que se les ofrecen a los jóvenes para que seleccionen y se comprometan"* (Erikson, 2000, p. 77).

En el entrelazamiento entre adolescencia y juventud, Erikson introduce la noción de **moratoria psicosocial** (2000, p. 79), que tiene que ver con la discontinuidad que existe entre la maduración sexual, libidinal y cognitiva del individuo con respecto a la imposibilidad práctica de comprometerse definitivamente con determinadas prácticas, adscritas a la vida adulta. Así, se permite a los adolescentes y jóvenes *"una relativa libertad para la experimentación de roles"*, derivada del propio desarrollo biológico del individuo, pero se posterga la incorporación definitiva a las prácticas legítimas de la vida adulta, debido a los procesos sociales de represión de determinadas actividades: el sexo, el consumo de alcohol o de drogas son aspectos bastante comunes de este tipo de prácticas represivas, pero también podríamos incluir otro tipo de constreñimientos relativos a la capacidad de participación plena de los sujetos en la sociedad, como son la adquisición del derecho al voto, la incorporación al mercado de trabajo, la propia emancipación del hogar de procedencia, el matrimonio, etc. Aunque evidentemente existen importantes variaciones culturales y sociales con respecto a estos procesos, Erikson entiende que en esta moratoria psicosocial se encuentra uno de los conflictos fundamentales que experimentan los adolescentes y los jóvenes, al estar cognitivamente y libidinalmente preparados para la realización de prácticas que son reprimidas socialmente. Este dislocamiento entre potencialidad biológica y posibilidades sociales de agencia es enormemente relevante a la hora de analizar el surgimiento de culturas juveniles, que generalmente se vehiculan en un relativo conflicto con respecto a las prácticas legitimadas de la vida adulta. Así, tal y como explica Simon Frith, *"existe una tensión entre los aspectos biológicos y sociológicos del crecimiento, de forma que las personas son físicamente capaces de la actividad sexual y el goce varios años antes de que esto sea socialmente aceptable, por lo que una función importante de la cultura juvenil es la gestión de estos problemas resultantes"* (1984, p. 6).

En el caso específico de la juventud, por lo tanto, Erikson establece que el conflicto fundamental se produce entre intimidad frente a autonomía, esto es, en el establecimiento de

¹⁸ La influencia que tiene la teoría del interaccionismo simbólico dentro de la obra de Erikson es, en este sentido, evidente, ya que el desarrollo de la propia identidad se produce a través de la interacción y la experimentación con distintos roles sociales, que conllevan la interiorización de imágenes sociales de sí mismo a partir de los demás (otros significativos).

nexos compartidos con otros individuos, en la vivencia de la sexualidad, la amistad y el trabajo. De esta forma, una vez reconducida la búsqueda adolescente de la identidad, de un sentimiento de fidelidad para sí mismos, los jóvenes deben establecer relaciones íntimas y significativas con otros sujetos, que marcarán de manera decisiva su propia posibilidad de desarrollarse como seres sociales. El problema fundamental con el que se encuentran los jóvenes es el repudio, la falta de reconocimiento, que conducen al aislamiento del mundo social, así como las consecuencias personales que pueden conllevar, con el paso de los años, las decisiones tomadas durante los primeros años de juventud: la elección de una trayectoria profesional, de una formación académica o el establecimiento de determinadas relaciones estables pueden marcar, decisivamente, las ulteriores etapas vitales de la biografía del sujeto, por lo que el momento de transición hacia la vida adulta es una de las fases más importantes de la vida del individuo. Y es que la experiencia de la juventud, en términos generacionales, deriva del propio reconocimiento de la irreversibilidad biográfica de algunas de las decisiones con las que el individuo, en su experimentación identitaria adolescente, va progresivamente comprometiéndose a lo largo de los primeros años de juventud. Es en este punto en el que es posible incrustar el desarrollo psicosocial del sujeto dentro de los procesos globales de transformación histórica y de los marcos culturales disponibles, ya que la capacidad del joven para desarrollarse como adulto dependerá, decisivamente, del acceso a determinados espacios sociales de vida, que no están disponibles para todos los sujetos en la misma medida. De esta forma, a pesar de que se puede criticar al modelo psicodinámico por su excesiva rigidez conceptual y énfasis en los procesos de maduración psicológica, en el enfoque de Erikson se intenta, al menos, hacer patente la articulación con el contexto histórico en el que las identidades son producidas y moduladas, a partir de las fuerzas e impulsos desarrollados durante la maduración biológica.

"La fidelidad, una vez que ha madurado totalmente, es la fuerza de la devoción disciplinada. Se la obtiene mediante la intervención de los jóvenes en las experiencias que revelan la esencia de la época a la cual se incorporan. (...) El desarrollo adolescente incluye un nuevo conjunto de procesos de identificación, tanto con personas significativas como con fuerzas ideológicas, que confieren importancia a la vida individual relacionándola con una comunidad viva y con el proceso histórico, a la vez que contraponiendo la identidad individual recién conquistada a una solidaridad. En la juventud la historia personal intersecta con la historia: aquí los individuos confirman su identidad y las sociedades regeneran su estilo de vida" (Erikson, 1969, pp. 60-61)

Consecuentemente, según Erikson, en una conceptualización del ritmo del progreso muy típica de la primera modernidad, en la que podemos encontrar reminiscencias de Ortega y Gasset, son los jóvenes quienes dan sentido a la propia transformación de la sociedad, a pesar de encontrarse en una posición de subordinación, ya que *"llevan en sí el poder de confirmar a quienes los confirman, (...) de renovar y de regenerar o de reformar y rebelarse"* (1969, pp. 62-63). Debido a que el paso de la adolescencia a la juventud supone la fidelización de una determinada identidad personal, dentro de un marco sociohistórico de posibilidad de expresión de múltiples identidades, se deriva argumentativamente que la rebeldía y la imposibilidad de integrarse en las prácticas "normales" de vida adulta se derivan de una falta de establecimiento de vínculos íntimos significativos, de la imposibilidad del sujeto para establecer compromisos sobre su lugar en la sociedad. El vector fundamental del enfoque psicodinámico, por lo tanto, es el conflicto intergeneracional, ya que las distintas etapas vitales no pueden ser entendidas de manera aislada, sino en correspondencia y articulación relacional, ya que *"así como sólo es posible que uno se comprenda examinándose y mirando a la vez más allá de uno mismo, sólo es posible reconocer el significado de una etapa si se la estudia en el contexto de todas las demás"* (Erikson, 1969, p. 27).

El enfoque psicodinámico de la juventud, por su articulación relacional, recupera la importancia de las generaciones como enfoque fundamental del cambio y transformación de las sociedades, una perspectiva que, en términos sociológicos, también la encontraremos en las aproximaciones de tipo estructural-funcionalista (epígrafe 1.2.2), que se apoyan en el modelo psicológico de la relación intergeneracional conflictiva como fundamento de explicación de las distintas pautas, roles y normas socialmente asociadas a cada etapa de la vida, en un complejo sistema de relaciones con el resto de grupos generacionales. Por lo tanto, explicar el desarrollo de posibles trayectorias de vida dentro de un marco socio-histórico determinado supone explicar los procesos sucesivos por los que unas generaciones van sustituyendo a las anteriores, van ocupando su lugar en la estructura social, regenerando e introduciendo modificaciones en su dialéctica confrontación con las generaciones más mayores –con los adultos– y con las generaciones más jóvenes, condenadas a ocupar, en algún momento, la posición social que en este momento los jóvenes intentan arrebatarse a los adultos. En cierta medida, es lógico que los modelos psicoanalíticos tuvieran tanta popularidad en el periodo inmediatamente posterior a la Segunda Guerra Mundial, caracterizado en el ámbito estadounidense por el surgimiento de la cultura de consumo de masas, la aparición de la generación del *baby-boom* y el surgimiento de una nueva escala de valores que se oponían al pasado, a la tradición, representada por los padres y los abuelos. Tal y como destaca Attias-Donfut, *“la visión psicoanalítica del conflicto entre generaciones procede de la idea según la cual las relaciones intergeneracionales son la reactivación de las interacciones precoces entre padres e hijos en edad baja”* (1988, p. 107), por lo que existe una cierta traducción en la esfera social de los conflictos personales de desarrollo que los sujetos experimentan en su vida personal, los cuales se fundamentan, como ya hemos visto, en el intento adolescente por buscar una identidad propia y en el correlativo esfuerzo juvenil por comprometerse con la misma. En un mundo en continua transformación tecnológica y cultural, orientado hacia el horizonte del futuro y en el que los jóvenes se rebelan contra los marcos preestablecidos que tradicionalmente orientaban su identidad, no es extraño que el conflicto generacional entre juventud y adultez se asiente como la dialéctica fundamental que nos impulsa hacia el futuro:

Más allá de articular una explicación psicológica de la modernización, basada en los impulsos vitales creativos de la juventud, que no es más que una traducción en términos psicológicos de una visión muy antigua de las generaciones más jóvenes como vanguardia de la transformación social, el enfoque psicodinámico presenta importantes limitaciones a la hora de desarrollar una aproximación sociológica sobre la juventud. Principalmente, se muestra incapaz de explicar la variabilidad de prácticas sociales de la juventud, la emergencia de culturas e imaginarios sociales sobre la propia experiencia de la condición juvenil y el papel que los jóvenes juegan dentro de la estructura social, especialmente en sociedades capitalistas que han transitado de un modelo productivo industrial a un modelo post-industrial. Para ello, debemos dar cuenta de los dos enfoques más importantes que se han desarrollado en paralelo a la emergencia de la juventud como colectivo sociológicamente –y no solo psicológicamente– interesante: el modelo funcionalista y el modelo centrado en las subculturas.

1.2.2. El enfoque estructural-funcionalista: la juventud como transición a la vida adulta.

La conceptualización estructural-funcionalista es, sin lugar a dudas, el enfoque sociológico de sobre juventud más importante en los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Especialmente asociada a los procesos de modernización de las sociedades occidentales de mediados del siglo XX, caracterizados por el progresivo tránsito de los sistemas industriales

de producción a los sistemas post-industriales de consumo, se trata de una perspectiva enormemente importante para nuestra propia investigación, ya que recoge algunas asunciones y prenuncios sobre el papel de los jóvenes en el mundo y su relación con el progreso social que no debemos pasar por alto. Así, como resume el sociólogo israelí Shmuel Eisenstadt, quizá el autor que más en profundidad ha trabajado la aplicación del enfoque funcionalista al estudio de la condición juvenil:

"La juventud es un fenómeno universal, ante todo de carácter biológico, pero siempre definido en términos culturales. (...) La edad y las diferencias de edad son algunos de los aspectos básicos de la vida y los determinantes del destino humano. El ser humano pasa por diversas edades, y en cada una realiza y aplica diferentes cualidades biológicas e intelectuales. En cada etapa ejecuta diferentes tareas y desempeña distintos roles en relación con los otros miembros de su sociedad: el niño se convierte en joven; el alumno, en maestro; el joven vigoroso, en adulto maduro, y luego en hombre que envejece y llega a la ancianidad" (Eisenstadt, 1969, p. 69)

De hecho, los antecedentes sobre los que asientan su conceptualización de la juventud los sociólogos de orientación funcionalista emanan de dos fuentes principales: (1) en primer lugar, del enfoque psicológico de la juventud que hemos desarrollado más arriba, que concebía esta etapa vital como una fase turbulenta, enfatizando el conflicto con las generaciones mayores; (2) en segundo lugar, de las investigaciones producidas en el campo de la antropología y la etnología sobre los grupos humanos, que habían investigado, en diferentes contextos culturales, los rituales y procesos sociales específicos de tránsito entre la niñez y la vida adulta –los llamados ritos de paso. Así, la antropología cultural norteamericana, vinculada con la escuela de Frank Boas y los estudios de campo de Margaret Mead y Ruth Benedict, había mostrado cómo la concepción de la adolescencia como una etapa de turbulencia emocional no era un fenómeno universal, por lo que el papel característico que la juventud jugaba en las sociedades modernas derivaba más del contexto social y cultural que de factores de tipo psico-biológico. En este sentido, *"todas las culturas tienen que lidiar en algún sentido con el ciclo de desarrollo que implica el paso de la infancia a la adultez. (...) Aunque es un hecho original que el niño se vuelve hombre, la manera en que la transición se efectúa varía de una sociedad a otra, y ninguno de estos puentes culturales específicos debe verse como una camino 'natural' hacia la madurez"* (Benedict, 2008, pp. 35–36).

Benedict también desarrollará algunas ideas sobre el significado que supone incorporarse a la vida adulta que serán retomadas por la sociología funcionalista aplicada a la juventud, como el énfasis en la adquisición de responsabilidad y autonomía. Por otro lado, de la antropología social británica se aporta el interés por la funcionalidad para la organización social de la división por edades. Así, destaca la obra de Alfred Radcliffe-Brown (1969), a quien debemos los conceptos de clase o grupo de edad (*age set*), que *"representa a un grupo de personas de la misma edad o reconocidas como tales y, a veces, organizadas"*, y grado o "escalón" de edad (*age grade*), *"que representa una subdivisión de la edad, de la infancia a la vejez"* (Attias-Donfut, 1988, p. 86). Principalmente, como ya vimos en el epígrafe dedicado al concepto de generación, conviven el aspecto genealógico de las generaciones, que tiene que ver con los sucesivos ritos de paso que los sujetos tienen que afrontar para incorporarse a determinados estratos sociales, con el aspecto de interacción social intra-generacional, esto es, con el establecimiento de relaciones sociales horizontales entre personas que pertenecen a un grupo de edad parecido, debido a su convivencia mutua en espacios sociales e instituciones delimitadas por su edad –como puede ser la escuela, por ejemplo–. La articulación de las relaciones de parentesco, profusamente estudiadas por los

antropólogos vinculados a la corriente funcionalista¹⁹, con la emergencia de grupos de pares que comparten edades similares, será una de las preocupaciones fundamentales de los sociólogos dedicados a investigar el papel funcional de la prolongación de la juventud en las sociedades modernas, tal y como muestran los modelos teóricos de Parsons y Eisenstadt.

Talcott Parsons es, sin lugar a dudas, el sociólogo paradigmático del funcionalismo norteamericano, con quien gran parte de las perspectivas teóricas posteriores han tenido que dialogar, a pesar de lo anacrónicas que nos puedan parecer algunas de sus aseveraciones. Particularmente, nos interesan dos de sus ensayos sobre el papel de la juventud: en *La juventud en el contexto de la sociedad norteamericana* (Parsons, 1969), este autor se centra en la integración que existe entre la cultura juvenil con respecto a la pauta cultural general de la sociedad estadounidense, mientras que en *La edad y el sexo en la estructura social de Estados Unidos* (Parsons, 2008), se presentan alguna de las tensiones que experimentan los hombres y mujeres durante su adolescencia y juventud, destacando la importancia de la experimentación de roles, las actividades deportivas (en el caso de los hombres) y las prácticas de coqueteo y sensualidad (en el caso de las mujeres). El sociólogo israelí Shmuel N. Eisenstadt es, por su parte, el teórico funcionalista que más y mejor ha reflexionado sobre el papel específico que la juventud juega en la sociedad. En su ensayo *Pautas arquetípicas de la juventud* (Eisenstadt, 1969) se condensan los aspectos fundamentales de su teoría, pero es en la mastodóntica obra *From Generation to Generation. Age Groups and Social Structure* (Eisenstadt, 1956), en la que mejor se aprecia su contribución, a través del análisis comparativo de las funciones que cumplen los grupos juveniles dentro de los distintos tipos de sociedades existentes, que el autor clasifica entre sociedades de orientación universalista (sociedades modernas) y sociedades de orientación particularista (sociedades tradicionales). Además de la comparación entre contextos de mayor o menor desarrollo industrial, el interés de su obra reside también en la comparación de diversas formas de organización sociopolítica dentro de las sociedades desarrolladas –esto es, la comparación entre los grupos juveniles norteamericanos, europeos y soviéticos–. Otros teóricos relevantes serían Kaspar Naegle (1969), quien presenta algunas reflexiones muy interesantes sobre la articulación entre juventud y ciclo de vida, y Bruno Bettelheim (1969), quien integra el modelo funcionalista con el enfoque psicodinámico, resaltando las diferencias de género inherentes a la experiencia de la juventud en el mundo moderno. Finalmente, como referente español podemos destacar a José Ramón Torregrosa (1972a), puesto que su tesis doctoral sobre *La Juventud española: conciencia generacional y política*, supone un modélico trabajo de aplicación del enfoque funcionalista –entre otras perspectivas psico-sociológicas– al estudio de la juventud española en las postrimerías del franquismo.

A partir de las aportaciones de estos autores, y a pesar de las particularidades de sus modelos concretos, es posible establecer un listado de preceptos fundamentales sobre el papel de la juventud en las sociedades modernas que se deriva del enfoque estructural-funcionalista, los cuales pueden resumirse en los siguientes puntos:

(a) Asunción del modelo psico-dinámico, especialmente a partir de la obra de Erik Erikson, quien colabora intelectualmente con teóricos funcionalistas en la reflexión sobre la problemática juvenil, lo cual se plasma en la obra colectiva de 1963 *Youth, Change and Challenge* –existe versión en español bajo el título *La juventud en el mundo moderno* (Erikson et al., 1969)–. Como ya hemos presentado el enfoque psicodinámico en el epígrafe anterior, simplemente destacaremos que el funcionalismo destaca particularmente las consecuencias sociales del conflicto generacional inherente a la relación entre jóvenes y adultos.

¹⁹ Ver *African Systems of Kinship and Marriage* (Radcliffe-Brown y Forde, 1950).

(b) Juventud como etapa transicional hacia la vida adulta, como una fase de ambivalencia en la que el sujeto va adquiriendo progresivamente las pautas de actividad, incorporando los valores y asumiendo progresivamente su lugar en la sociedad, ocupando los puestos que las generaciones adultas van dejando disponibles dentro de la estructura social. Como resalta Naegele, *"una sociedad debe reservar espacio para la juventud y proporcionar salidas que permitan abandonarla"* (1969, p. 101), por lo que la distintividad misma de la condición juvenil tiene que ver con la progresiva asunción de responsabilidades y la adquisición de autonomía, comprometiéndose con una determinada identidad, en el sentido de fidelidad destacado por Erikson. Es por ello que la condición juvenil implica un estado de experimentación de roles, de relativa libertad con respecto a los compromisos de la vida adulta, que sirven para reafirmar la propia identidad personal a través de los continuos ensayos por los que se abandona la seguridad de la dependencia y la irresponsabilidad de la niñez, sustituyéndolas por la autonomía del ciudadano adulto:

"No hemos contrapuesto dependencia a independencia, sino a autonomía. En un nivel psicológico, la **autonomía** implica la posibilidad de ser centro de donde emanan las propias acciones y el sentido que se confiere a las mismas. Este sentirse a sí mismo como origen del propio comportamiento resulta indispensable en el proceso de **autoafirmación de la propia identidad**. (...) En la juventud resulta enormemente sobresaliente porque está precisamente en un momento de **ensayos** sobre su futura identidad personal, aún no cristalizada" (Torregrosa, 1972a, p. 35)

La juventud, *"cuña entre la niñez y la edad adulta, (...) suspendida entre un ya no y un todavía no"* (Naegele, 1969, pp. 106–107), implica en cada uno de los individuos una nueva afiliación, un equilibrio entre la continuidad propia del ciclo de vida y la discontinuidad del papel que los distintos grupos de edad juegan en la sociedad, por lo que se trata de un estatus incompleto, en el que los individuos abandonan el espacio de seguridad que les proporciona la infancia, pero aún no pueden ejercer, de manera plena, los beneficios y responsabilidades que se adscriben al ciudadano adulto. Tal y como nos indica Parsons, *"la característica principal de la situación de la juventud es quizás la combinación de la dependencia presente con la expectativa de una asunción temprana de responsabilidad"* (1969, p. 227), esto es, una suerte de contrato social por el que los individuos postergan parte de los beneficios inmediatos que podrían obtener de su posición, prolongando su estancia en el sistema educativo y adoptando posiciones subsidiarias en el mercado laboral, con la esperanza de una ulterior incorporación plena a las prácticas culturales de la vida adulta. Esta postergación, que no es más que una re-traducción en el campo sociocultural del concepto eriksoniano de moratoria psicosocial (Erikson, 1969, p. 41), implica una posición subordinada en la estructura social, pero también tiene sus ventajas, ya que desde los marcos normativos de la vida adulta se adopta una postura más laxa y flexible con respecto a las pautas juveniles, de una relativa libertad que se asocia inherentemente a la etapa juvenil del ciclo de vida, pero que está proscrita para los adultos. Como nos recuerda Eisenstadt, la juventud:

"Es una etapa durante la cual la personalidad del individuo adquiere el mecanismo psicológico básico de autorregulación y autocontrol, o sea cuando cristaliza la identidad de su yo. (...) Hasta cierto punto se define siempre a la juventud como un periodo de 'aplazamiento de roles', es decir, como un período en el cual uno puede jugar con distintos roles sin elegir ninguno de manera definida" (Eisenstadt, 1969, p. 73).

(c) Juventud como producto del mundo moderno, ya que la prolongación de esta etapa intersticial entre niñez y adultez se deriva, precisamente, del desarrollo de lo que Eisenstadt

(1956) denomina sociedades de tipo universalista, basadas en la industrialización y en una compleja división funcional de actividades sociales, en la que la familia pierde peso, con respecto al sistema educativo, como ámbito de socialización fundamental y de preparación para el mercado de trabajo. La juventud, por lo tanto, se origina en la transformación de las instituciones de la familia, la educación y el mercado de trabajo como consecuencia del proceso de modernización. Al vivir en un sistema cada vez más complejo, la incorporación a un mercado de trabajo cada vez más especializado requiere de una prolongación del tiempo dedicado a la adquisición de roles y pautas culturales específicas para desenvolverse adecuadamente en el mismo, los cuales ya no se adquieren, mayoritariamente, en el entorno de la familia nuclear, sino en el ámbito separado del colegio, del instituto, de las escuelas formativas profesionales y, particularmente, de la universidad. De este modo, como nos recuerda Torregrosa:

"El adolescente no sólo es inducido estructuralmente a entrar en ámbitos extrafamiliares más o menos institucionalizados, sino que, en la mayoría de los casos, necesita entrar en ellos para ensayar y adoptar definitivamente modelos con los que poder ir perfilando y afirmando su identidad social, cuyas características aparecen, en muchos casos, como distanciadas de las del padre" (Torregrosa, 1972b, pp. 31-32)

La juventud es un producto de la modernidad, por lo tanto, precisamente porque sólo en el mundo moderno es tan necesaria la separación de los grupos jóvenes de su ámbito familiar de socialización, para ser arrojados a un entorno formalizado de instrucción escolar durante un periodo de tiempo cada vez más prolongado, lo que hace que se establezcan redes de interacción y vínculos entre personas de la misma edad, que forman parte de cada uno de los cursos por los que debe atravesar el individuo para prepararse para un mercado laboral que requiere, cada vez, una mayor cualificación. Sin embargo, esto produce un efecto ciertamente paradójico, ya que en el mundo moderno, en comparación con las sociedades tradicionales, *"el desarrollo de organizaciones juveniles específicas está paradójicamente vinculado con el debilitamiento de la importancia de la edad en general y de la juventud en particular, como criterios definidos para la asignación de roles en la sociedad"* (Eisenstadt, 1969, p. 85). En otras palabras, en las sociedades de tipo particularista, o tradicionales, la integración de los individuos en la estructura social se produce de manera mecánica, a través de ritos de paso, los cuales están muy estrechamente vinculados con determinados momentos del ciclo de vida, de forma que la transición fundamental es la que se produce entre el niño y el adulto. En el caso de la modernidad, sin embargo, se introducen estas "cuñas" llamadas adolescencia y juventud, en las cuales se va produciendo progresivamente la preparación para la diversidad de opciones especializadas que ofrece una sociedad mucho más compleja y diversificada funcionalmente, por lo que la posición que acabe ocupando el individuo depende menos de su edad como del hecho de haber transitado adecuadamente alguno de los itinerarios instructivos que se le ofrecen desde las instituciones. Es precisamente esta prolongación del proceso socialmente organizado de construcción de ciudadanos preparados para desenvolverse en un mundo complejo lo que Parsons denominará individualismo institucionalizado (1969), un proceso por el cual las instituciones deben preparar al individuo psicológica, normativa y culturalmente para desenvolverse en la sociedad. Aunque posteriormente Beck y Beck-Gernsheim (2002) retomarán este concepto con una connotación mucho más negativa, entendiendo que la sociedad moderna construye individuos individualizados, atomizados de su propia red de vínculos comunitarios a través de la poderosa metáfora del individuo autónomo volcado hacia la realización personal, en el modelo parsoniano la individualización es una consecuencia lógica del sistema social norteamericano, basado en la especialización funcional y la integración orgánica de los diversos roles que cumplen sus

ciudadanos. Esta responsabilidad individual de contribuir a la sociedad, de desarrollar una carrera biográfica significativa, crea importantes problemas de adaptación personal, que tienen que ver con la necesidad de interpretar las pautas culturales generales a situaciones particulares, en un sistema en el que no existe una única meta social a la que aspirar:

"Tanto la naturaleza de la pauta norteamericana de valores como la del proceso de cambio que está desarrollándose en la sociedad provocan en los individuos considerables dificultades de adaptación personal. Por una parte, nuestro tipo de activismo, con sus énfasis individualistas, les asigna la pesada responsabilidad de llevar a cabo realizaciones autónomas. Por la otra, lo somete a importantes limitaciones: el individuo no sólo debe estar regulado por las normas y por la necesidad de trabajar cooperativamente en contextos colectivos; también debe interpretar sus propias responsabilidades y las normas a las cuales está sujeto. Además, la nuestra es una sociedad que, por la naturaleza de sus valores, carece de una meta social única y claramente definida que pueda simbolizarse de manera dramática. El individuo está relegado a contribuciones que son relativamente especializadas, y no siempre es fácil ver la influencia de las mismas sobre el conjunto" (Parsons, 1969, pp. 200-201)

(c) La cultura juvenil es, sin lugar a dudas, un concepto esencial del modelo estructural-funcionalista, ya que se asume que la condición juvenil, en su estado de semi-responsabilidad, semi-autonomía y experimentación de roles, implica la emergencia de una cultura específica, la cual, sin embargo, no está simplemente opuesta a las pautas y valores culturales de la vida adulta, sino que es funcional para conseguir la plena incorporación de las trayectorias biográficas de los sujetos dentro de la estructura social, permitiendo la continuidad de la organización social y la reproducción de sus instituciones. Para Parsons, si bien existe un conflicto generacional inherente a las relaciones entre jóvenes y adultos, esto no implica que los grupos juveniles tengan una escala de valores o un sistema de creencias diferente al de las generaciones mayores²⁰. Sin embargo, la cultura juvenil tampoco es idéntica a la cultura de los adultos, puesto que, si bien *"la orientación principal de la juventud parece armonizar con la sociedad en la cual está aprendiendo a ocupar su lugar, en la cultura juvenil se encuentran también elementos que expresan la tensión originada por las desviaciones respecto de los estándares principales de la sociedad adulta"* (Parsons, 1969, p. 222). Además, la cultura juvenil se origina en la interacción recíproca de los grupos de pares, ya que, como destacaba Eisenstadt, es precisamente esta postergación de la incorporación a las prácticas de la vida adulta y la prolongación del periodo de instrucción la que produce un mayor tiempo de sociabilidad intrageneracional, con otros individuos coetáneos pertenecientes al mismo grupo de edad. La tesis fundamental de la obra del sociólogo israelí es que la cultura juvenil se caracteriza, en las sociedades modernas, por una ambivalencia, ya que por un lado se confronta con los modos de vida de los adultos, al materializarse como un periodo de mayor libertad y experimentación, pero, por otro lado, también busca el reconocimiento adulto, a través de la progresiva afiliación de roles que permitan sustituir progresivamente a las generaciones mayores en la estructura social. De este modo, *"si bien los jóvenes se orientan hacia la participación plena en el mundo adulto y sus valores, generalmente intentan también comunicarse con este mundo de un modo diferenciado y especial"* (Eisenstadt, 1969, p. 88). En resumen, es precisamente la emergencia de grupos homogéneos en términos de edad, que únicamente es posible en sociedades de tipo universalista –modernas–, en las cuales se prolonga el periodo de instrucción, generando entornos de sociabilidad entre coetáneos, lo que nos permite hablar de una cultura

²⁰ Como veremos en el próximo epígrafe, esta asunción de universalidad de la pauta cultural y normativa se romperá a finales de los años 70, con la llegada de los movimientos contraculturales.

juvenil distintiva, la cual se opone en parte a las rigideces axiológicas y conductuales de los adultos, pero que, finalmente, sirve funcionalmente para integrar a estos grupos de jóvenes en los modos de vida adultos, al posibilitar la fidelización progresiva a una identidad, a partir de un proceso previo de experimentación de roles.

"Solo en sociedades universalistas estos grupos se articulan y desarrollan una identificación común. (...) En parte, como defensa frente a las expectativas de rol futuras, como un intento de mantener patrones de relaciones alternativos a los que se esperan de ellos en el futuro. Pero, por otra parte, las orientaciones –latentes o manifiestas– hacia estos roles futuros están ya presentes en estos grupos, del mismo modo que existen en los juegos en grupo de los niños de cualquier sociedad. Estas dos actitudes –defensa frente a futuros roles y orientaciones hacia a los mismos– están presentes en los grupos de edad y constituyen uno de sus componentes principales" (Eisenstadt, 1956, p. 46)

(d) Juventud como motor del cambio social, como colectivo inherentemente orientado hacia el futuro. Los problemas que tiene el modelo funcionalista para explicar el cambio social son bastante conocidos, ya que al proponer la existencia de una estructura funcional de relaciones entre los distintos miembros de la sociedad, analizando cualquier tipo de desviación de la norma cultural común como una forma de anomia, desde el punto de vista lógico la sociedad que pergeñan debería de ser estática. Simplemente, los individuos que nacen interiorizarían los valores, actitudes, roles y pautas normativas durante el proceso de socialización, sustituyendo progresivamente a las generaciones mayores, que van desapareciendo por motivos biológicos de la estructura social. La entronización de la juventud como vanguardia del cambio social, por lo tanto, supone la única manera que tiene la perspectiva funcional de superar el carácter estático de su propio modelo, ya que es precisamente esta relativa confrontación que existe entre la cultura juvenil y la cultura adulta la que permite explicar la introducción de variaciones dentro de la estructura social, que se produce conforme los jóvenes van incorporándose a los modos de vida adultos, sin contradecir los valores fundamentales de las generaciones anteriores, pero introduciendo pequeñas modificaciones que, en su acumulación, producen lo que podemos denominar cambio histórico²¹. Esta necesidad de adscribir a la juventud la responsabilidad del cambio social es la que conduce a vincular a los más jóvenes con cualquier tipo de innovación cultural o tecnológica, tal y como veremos en el próximo capítulo, puesto que se suele entender que son precisamente los grupos de edad más jóvenes los que pueden introducir novedades dentro de la estructura social. Así, como destaca Eisenstadt:

"La necesidad de adaptación constante a nuevas y cambiantes condiciones ha destacado el valor potencial de la juventud como vehículo de innovación continua, de abstención de compromisos con condiciones y valores específicos. Pero la acentuación de dicho valor a menudo está acuñada en términos de una adaptabilidad puramente instrumental, allende la cual solo encontramos el vacío relativo del correr del tiempo sin sentido del envejecimiento" (Eisenstadt, 1969, p. 98)

En un mundo orientado hacia el consumo de masas y la transformación constante, son precisamente las nuevas generaciones las que están mejor preparadas para cabalgar a lomos de la maquinaria desbocada del progreso humano, debido a su posición de inestabilidad y

²¹ Si volvemos al epígrafe anterior, esta explicitación de la relevancia de la sucesión generacional en la transformación social está presente en el enfoque naturalista, rescatado por Mannheim, así como en el modelo de las generaciones de la tradición orteguiana: "si todos los contemporáneos fuésemos coetáneos, la historia se detendría anquilosada, putrefacta, en un gesto definitivo, sin posibilidad de innovación radical ninguna" (Ortega y Gasset, 2006, p. 393).

transitoriedad, que posibilita su mayor disposición a adaptarse a las novedades que traiga consigo la rearticulación constante del sistema capitalista. En palabras de Martín Criado, *"la cultura juvenil sería la punta de lanza de un cambio hacia una sociedad mejor, más democrática, más rica"* (1998, p. 27), ya que generalmente se analiza el sistema de valores y actitudes de la juventud sin tomar en consideración sus condiciones materiales de existencia, los contextos específicos en los que emergen dichas representaciones sobre la realidad, dentro del paradigma utópico y optimista de los años 60 que se trastocará a partir de los 70, con la crisis económica, el auge del neoliberalismo y los movimientos contraculturales, que mostrarán que la imagen idílica que mostraban los modelos funcionales se correspondía, solo parcialmente, con la situación de un grupo muy determinado de jóvenes: los jóvenes varones blancos de clase media. En cierta medida, con el auge del neoliberalismo y del sistema de producción postfordista se producirá una nueva vuelta de tuerca al discurso culturalista sobre la juventud con el fin de legitimar la precariedad y la inestabilidad laboral, que se convertirán en asunto de elección biográfica de los trabajadores jóvenes, frente a la decadencia de los rígidos modelos organizativos en los que han vivido sus padres. Así, como destacan Beck y Beck-Gernsheim:

"Muchos jóvenes (...) se ven enfrentados a unas situaciones y problemas globales completamente cambiados, tanto a pequeña como a gran escala, y tanto en su entorno existencial como en la sociedad global. Los adultos, y las instituciones que éstos dirigen, no tienen respuesta para ellos porque nunca han vivido tales situaciones y no las toman en serio" (Beck y Beck-Gernsheim, 2002, p. 279).

1.2.3. Culturas, subculturas y contraculturas juveniles

Las limitaciones del modelo funcionalista emergen en cuanto contrastamos este modelo idealizado y abstracto de la juventud con los estudios empíricos concretos sobre las prácticas, actitudes y valores juveniles. Aunque la superación del estructural-funcionalismo se produciría a partir de los años 70, en un contexto de intensa movilización contracultural y de rearticulación de las ciencias sociales, podemos encontrar otra línea paralela de investigación sobre las prácticas juveniles que florece desde los fructíferos estudios subculturales de la Escuela de Chicago, pasa por las investigaciones sobre desviación social, se populariza entre los movimientos contraculturales y se enraíza en la nueva escuela subcultural de la Escuela de Birmingham. La distinción entre el enfoque funcionalista y el subcultural no es sencilla, puesto que algunas perspectivas funcionalistas, como la parsoniana, tienen una clara orientación culturalista, asentada en la *"naturalización psicológica del conflicto entre generaciones"* (Martín Criado, 1998, p. 30) y en la proposición del ya mencionado concepto de cultura juvenil. La juventud de clase media, sinécdoque de toda la juventud, es idealizada como motor fundamental de cambio social en su situación ambivalente de experimentación de roles y de relativa libertad con respecto a las responsabilidades de la vida adulta. Aunque en la propia literatura sociológica y antropológica sobre el tema existe, en ocasiones, una indistinción y confusión entre los términos, en esta investigación vamos a desarrollar estas dos líneas principales de indagación en las culturas específicas de la juventud a partir de la distinción que Carles Feixa establece entre subcultura y contracultura²². Por **subcultura** entendemos característicamente *"una minoría cultural que*

²² Feixa se basa en la distinción que realizan los autores de la escuela de Birmingham entre las subculturas de clase obrera, que se articulan en torno a la banda, y las contraculturas de clase media, que proponen medios más individualizados y personales de oposición a los marcos hegemónicos de la cultura occidental. Aunque el propio autor señala que algunas subculturas de raíz obrera, como el movimiento punk, pueden llegar a convertirse en contraculturas

ocupa una posición subalterna en relación a una cultura hegemónica o a una cultura parental" (Feixa, 1998, p. 271), por lo que lo utilizaremos para indagar en los estudios sobre clases bajas y marginales de la Escuela de Chicago, los posteriores desarrollos sobre la desviación social juvenil en Estados Unidos y, de una forma particular, en la articulación particular que se realiza a partir de los 70 en Reino Unido entre clase social y juventud, a partir de los trabajos de la Escuela de Birmingham. Por otra parte, por **contracultura** nos referimos a un tipo particular de subculturas desarrolladas en occidente a finales de los 60, especialmente vinculadas con las clases medias y con la ruptura de los valores y formas de vida hegemónicas de la primera modernidad, incluyendo movimientos como la cultura *beat* o la cultura *hippy*, que presentan una forma mucho más individualizada de construcción de la propia identidad. En las próximas páginas, por lo tanto, vamos a desarrollar algunas aportaciones relevantes a lo largo del siglo XX, especialmente en el contexto norteamericano y británico; particularmente, vamos a centrarnos en tres corrientes de pensamiento que han adoptado una visión subcultural de la juventud: (1.2.3.1) el enfoque subcultural original de la Escuela de Chicago, así como los desarrollos posteriores sobre la desviación social juvenil; (1.2.3.2) los movimientos contraculturales aparecidos en EEUU y Europa a finales de los años 60, que se centran especialmente en la crisis de los valores culturales hegemónicos de las clases medias; (1.2.3.3) la nueva corriente subcultura de la Escuela de Birmingham, que vincula juventud con posición de clase.

1.2.3.1. La subcultura juvenil como desviación social

Comenzando por los enfoques subculturales, las investigaciones pioneras sobre los efectos del desarrollo urbano en las dinámicas sociales que se desarrollaron en el contexto de la Universidad de Chicago durante los años 20 suponen un punto de partida incuestionable de los estudios de juventud. En este caso, no se trataba tanto de una reflexión teórica general sobre el papel que los jóvenes juegan en la reproducción de las estructuras sociales, sino de una pléyade de investigaciones aplicadas con enfoques muy diversos, pero con una gran sensibilidad hacia las dinámicas microsociales y la articulación entre los diversos colectivos que coexistían y conformaban la ciudad, en las que las bandas, pandillas y grupos juveniles ocuparon un papel preponderante. Así, la gran aportación de la Escuela de Chicago a los estudios de juventud tiene que ver con la investigación empírica de dinámicas sociales en las que, en muchas ocasiones, participaban preponderantemente colectivos juveniles organizados, además del desarrollo de una orientación metodológica muy pragmática y flexible, en la que se combinaban distintas técnicas cuantitativas y cualitativas intentando amoldarse a las particularidades del objeto de estudio, y finalmente el desarrollo de una perspectiva psicosociológica particular sobre la articulación entre individuo y sociedad, el interaccionismo simbólico, que supone un buen modelo teórico para estudiar los procesos de socialización que atraviesan los jóvenes²³. En este sentido, un trabajo modélico desarrollado en plena época de la ley seca y del auge de la mafia es el de Frederic M. Thrasher²⁴ sobre más de 1300 bandas juveniles de la ciudad de Chicago. En él se muestra cómo estas pandillas, generalmente integradas por individuos jóvenes, cumplen importantes funciones en términos de integración social de los colectivos situados en los

(Feixa, 1998, p. 83) y ser asimiladas por las lógicas del sistema capitalista, del mismo modo que grupos de clase media pueden adoptar características subculturales, se trata de una distinción útil, desde el punto de vista teórico, para intentar comprender la variedad de formas que han adquirido los estudios de juventud durante la segunda mitad del siglo XX:

²³ En el capítulo 4 desarrollaremos algunas de las particularidades del enfoque interaccionista simbólico

²⁴ El original es de 1927, si bien existe una versión reciente en español (Thrasher, 2013)

márgenes del sistema, permitiendo el acceso a recursos materiales, pero, sobre todo, posibilitando el surgimiento de una solidaridad grupal en un entorno urbano en rápido crecimiento, que adolecía de una falta de dinámicas de integración comunitaria entre las zonas productivas, comerciales y los barrios periféricos. Así, como nos recuerda Pérez Islas, la pandilla nace en los intersticios de la sociedad (2008, p. 15), en las fallas y elementos desestructurados de un entorno urbano incapaz de integrar adecuadamente la llegada masiva de inmigrantes, con sus propias particularidades culturales y prácticas sociales distintivas, por lo que el conflicto cultural se entrelaza con el conflicto por el acceso a los medios económicos y materiales para la supervivencia de la población: la banda *"sustituye lo que la sociedad no le puede dar a sus miembros y al mismo tiempo les proporciona solidaridad, acompañamiento y protección que alivian las deficiencias que padecen"* (Pérez Islas, 2008, pp. 15–16)

Este enfoque supone una de las primeras aproximaciones subculturales, ya que entiende que las bandas crean sus propias normas, valores y estructuras de poder, alternativas a las estructuras más formalizadas de la sociedad general, lo cual les permite adaptarse a las fallas y carencias que los sistemas sociales ofrecen en términos de integración de los colectivos situados en los márgenes de la sociedad. De este modo, *"entender cómo funcionan las bandas supone entender su atracción y las funciones que cumplen para los miembros que las integran"* (Frith, 1984, p. 28). Sin embargo, el estudio más famoso sobre la desviación social juvenil, de carácter subcultural, no corresponde a esta primera generación de la Escuela de Chicago, sino precisamente a los estudios desarrollados en los años inmediatamente posteriores a la Segunda Guerra Mundial, momento en el que apareció el famoso libro de William Foote Whyte sobre la sociedad de la esquina, *Street Corner Society* (2015), que se basa en una etnografía de un año y medio realizada en la localidad de Corneville, un suburbio de población de origen italiano en las afueras de Boston. Para Whyte, *"la estructura de la pandilla de esquina surge de la asociación habitual de los miembros por un periodo prolongado"* (2008, p. 61) y se articula en base a la progresiva adquisición de compromisos intergrupales desde la infancia en un espacio físico de convivencia: el barrio. Las relaciones entre los miembros de las pandillas se basan en el establecimiento de obligaciones mutuas, en el mantenimiento de sistemas organizativos enormemente jerárquicos y en la interacción con el resto de actores e instituciones sociales relevantes dentro del barrio. Además, es importante la emergencia de una identidad italiana fuertemente cohesionada dentro del barrio, que se deriva de la falta de oportunidades que ofrece la supuesta sociedad meritocrática estadounidense para desarrollar procesos de movilidad social ascendente legítimos para la población italoamericana. En definitiva, Whyte rechaza las visiones simplistas que analizan los problemas de Corneville en términos de desorganización y desestructuración, puesto que lo que se observa realmente es una enorme organización comunitaria y solidaridad dentro del barrio, en general, y entre los miembros de las pandillas, en particular. Por lo tanto, el problema fundamental es la falta de oportunidades económicas y sociales de la población italoamericana para integrarse en sectores extracomunitarios de la sociedad estadounidense, más que de la carencia de dinámicas organizativas internas:

"Todo el curso del entrenamiento del muchacho de esquina en la vida social de su distrito, lo prepara para una carrera en los rackets. (...) Si se mueve en otra dirección, debe tomarse el trabajo de retirarse de la mayoría de los lazos que lo ligan de Cornerville. En efecto, la sociedad en general recompensa la deslealtad a Cornerville y castiga a los que están ajustados mejor en la vida del distrito. (...) La sociedad recompensa a quien puede desprenderse de todas las características consideradas como distintivas de los italianos y castiga a los que no están totalmente americanizados" (Whyte, 2008, p. 78).

Además de estos dos trabajos, en el contexto de la sociología de la desviación estadounidense se ha desarrollado una enorme variedad de enfoques teóricos orientados a la vinculación de las prácticas juveniles, generalmente de clases bajas y marginales, con la desviación de la norma, la delincuencia o los comportamientos antisociales, en general. Aunque Frith realiza en el capítulo 4 de su libro una presentación clara y concisa de esta temática, relativa a la construcción ideológica de la condición juvenil como un problema social, podemos destacar brevemente algunas de las aproximaciones más interesantes. Así, encontraríamos el enfoque de Robert K. Merton (2002), para quien los problemas de anomia y desviación social no se derivan de la falta de interiorización de los valores culturales de la sociedad americana por parte de las clases marginales, sino precisamente en una aplicación excesivamente ortodoxa del fin mismo del progreso económico individual, complementada con una ética heterodoxa sobre los medios para conseguir la riqueza; en otras palabras, las clases bajas toman como referencia el modelo del ascenso social estadounidense y del hombre hecho a sí mismo, pero debido a la imposibilidad de lograr este objetivo por medios convencionales, recurren a medios alternativos, como son las lucrativas actividades delictivas. El criminólogo Albert K. Cohen defiende la perspectiva contraria, al entender que la mayor parte del crimen juvenil no es utilitario o instrumental, sino que se deriva de una interiorización inversa de la escala de valores estadounidense. En su libro *Delinquent Boys: The Culture of the Gang* y partiendo de la distinción establecida por Whyte entre la cultura de los chicos de esquina y de las clases privilegiadas, entiende que los pandilleros persiguen la realización de actividades arriesgadas y disfrutan de las gratificaciones inmediatas, lo que Castells ha denominado cultura de la urgencia: *"los criminales jóvenes están atrapados entre su entusiasmo por la vida y la percepción de sus límites. Por lo tanto, la comprimen en unos pocos instantes, para vivirla plenamente y luego desaparecer"* (Castells, 2011b, p. 242). Esta subcultura juvenil delincuente supone la inversión de la supuesta escala de valores que el modelo parsoniano adscribe a la cultura juvenil, basada en la postergación de las gratificaciones y en la experimentación con los roles y pautas que van a materializarse en la vida adulta.

Walter Miller (1958), por su parte, analiza el problema de la delincuencia juvenil de los barrios de clase baja como un intento de adhesión a los valores comunitarios de clase, más que como una inversión de los valores de clase media. Para este autor, el factor que más importancia tiene en la motivación del comportamiento desviado es la propia organización social y pautas culturales del entorno de clase baja, más que en la supuesta existencia de una subcultura delincuente (Miller, 1958, p. 5). Dicho de otro modo, el medio social comunitario de clase baja *"trata la delincuencia con tolerancia e incluso respeto"* (Frith, 1984, p. 31), ya que dichas actividades cumplen la función latente de proporcionar recursos materiales y medios de supervivencia dentro de estos espacios sociales marginalizados: *"un gran cuerpo sistemáticamente interrelacionado de actitudes, prácticas, comportamientos y valores característicos de la cultura de clase baja están diseñados para apoyar y mantener las características básicas de este modo de vida"* (Miller, 1958, p. 19). Como observa Frith, el problema del modelo explicativo de Miller es que no puede explicar por qué no todos los jóvenes de clase baja son delincuentes (1984, p. 31). Cloward y Ohlin (1960), por ejemplo, tienen una visión más matizada, que analiza la delincuencia dentro de la estructura de oportunidades posibles dentro de las prácticas cotidianas de los jóvenes de barrios marginales, destacando los procesos biográficos por los que los individuos pasan a convertirse progresivamente en delincuentes a través de sucesivas confrontaciones con las autoridades (Frith, 1984, p. 31).

En definitiva, el problema fundamental de todas estas perspectivas de corte subcultural es que conciben a la propia juventud como un problema social en sí mismo, relacionando la condición juvenil con la desviación de la norma social, de forma que *"al desarrollar explicaciones*

generales sobre por qué algunos jóvenes son delincuentes, los sociólogos corren el peligro de no clarificar por qué la mayor parte de los jóvenes no lo son" (Frith, 1984, p. 36). Esto nos conduce, finalmente, a tratar dos de las propuestas teóricas más interesantes sobre esta temática, la teoría del etiquetaje (*labelling*) de Howard Becker y los procesos biográficos de desarrollo de una identidad desviada, de David Matza. El libro *Outsiders* (Becker, 2012), sin duda, constituye un hito en los estudios sobre sociología de la desviación, puesto que su modelo interaccionista entiende la desviación social como un proceso, no una consecuencia, que se fundamenta en la ampliación de la posibilidad de ser etiquetado como un individuo desviado, tras haber estado inmerso en determinadas situaciones sociales definidas como tal, y por lo tanto quedar excluido de la participación "normal" en la sociedad como un individuo "limpio". El proceso de conversión del sujeto en delincuente funciona como una profecía autocumplida, ya que una vez que la persona es tratada como si fuera un delincuente, a pesar de que las motivaciones y causas específicas de sus comportamientos pasados pueden ser muy variadas, es más probable que se la marginalice y se la oriente hacia espacios y contextos en los que se produce la delincuencia. El problema de la desviación, por lo tanto, tiene que ver con el problema del poder de definición de unos determinados grupos sociales (o clases) sobre las conductas de los demás, de forma que la naturaleza de la desviación social es siempre un espacio de conflicto y confrontación –lo cual explica la preponderancia de los discursos que asocian las prácticas de los jóvenes de clase baja con la delincuencia.

"Además de reconocer que la desviación es producto de la respuesta de la gente a ciertos tipos de conducta, a las que etiqueta de desviadas, tampoco debemos perder de vista que las reglas que esos rótulos generan y sostienen no responden a la opinión de todos. Por el contrario, son objeto de conflictos y desacuerdos: son parte del proceso político de la sociedad" (Becker, 2012, p. 37)

Finalmente, en *Becoming Deviant* (1969), David Matza nos sumerge en el propio proceso biográfico de experimentación fenomenológica de la desviación social, de forma que, en principio, la mayor parte de los jóvenes no establecen una distinción clara entre conductas desviadas y comportamientos ajustados a la norma, sino que la construcción de una identidad personal como desviados se produce progresivamente, a partir de sus interacciones recíprocas con las autoridades, con su propias redes sociales y con el espacio físico en el que desarrollan su vida: El desarrollo de una identidad desviada se produce secuencialmente, a través de un proceso de afinidad, afiliación y finalmente significación, de forma que gran parte de los jóvenes que realizan actividades delictivas realmente no están comprometidos de manera clara con esta forma de vida, no comparten una subcultura juvenil delincuente, sino que simplemente mantienen determinadas afinidades y afiliaciones interpersonales dentro de los campos sociales en los que se produce la delincuencia.

En resumen, hemos comenzado este sub-epígrafe hablando de la emergencia de subculturas juveniles vinculadas con los jóvenes de clase baja y las actividades delictivas, para acabar cuestionando la universalidad misma del concepto de subcultura, en términos de pautas, creencias y valores compartidos sometidos al marco de la cultura dominante. A lo largo de las páginas, además, la juventud cada vez aparece menos frecuentemente definida en términos abstractos y más en términos de clase social y condiciones materiales de vida. Aunque un poco más adelante desarrollaremos la integración que desde la Escuela de Birmingham se realiza de la clase social y la juventud (sub-epígrafe 1.2.3.3), a continuación vamos a destacar algunas características del otro gran eje de estudios sobre la juventud en Estados Unidos, vinculado con las clases medias y los movimientos contraculturales.

1.2.3.1. La crisis de la modernidad y los movimientos contraculturales

Como mencionábamos unos párrafos atrás, la segunda vía que ha adoptado el enfoque culturalista, con posterioridad a los trabajos pioneros de la Escuela de Chicago, ha tenido que ver con el estudio de las pautas y prácticas culturales distintivas de la clase media, las cuales habían sido entronizadas por el enfoque funcionalista, de manera bastante ingenua, como sinécdoque representativa de toda la cultura juvenil, a la que generalmente se adscribe una escala de valores orientada hacia la modernidad (Parsons, 1969, 2008) y una conciencia generacional más democrática y tolerante que la de sus padres (Torregrosa, 1972a). Los jóvenes de clase media, a diferencia de los de clase baja, no se asociaban con las prácticas delictivas, el consumo de drogas y la desviación social, sino que se configuran como la vanguardia de la transformación social que iba a permitir al mundo avanzar hacia nuevas cuotas de desarrollo tecnológico y social, en una suerte de corriente civilizatoria incontenible que desdibujaría las desigualdades de clase, de género y de cualquier otra condición en aras del progreso de la humanidad. A partir de los años 60 y 70, sin embargo, la conceptualización universalista de la juventud norteamericana comienza a quebrarse debido a la emergencia de los **movimientos sociales contraculturales**, que se articulaban en torno a las confluencia de diversas luchas históricas sobre la representación e identidad de las minorías (feminismo, negros, comunidad LGTB, etc.), el activismo en contra de la Guerra de Vietnam y, en definitiva, toda una serie de espacios activistas de rechazo frontal hacia los valores tradicionales de la sociedad de consumo norteamericana. En cierta medida, la propia universalidad de la cultura juvenil, entendida en términos funcionalistas, se mostraba incapaz de desentrañar la diversidad de formas de experimentar la juventud, invisibilizando no solo las desigualdades socioeconómicas, sino también la condición de género, los aspectos raciales y étnicos que afectaban a la propia identidad del joven. Concretamente, Parsons (2008) había escrito sobre las particularidades del tránsito a la vida adulta en el caso de la población femenina que tienen que ver con la crisis específica que supone el cultivo de la sensualidad para seducir a una pareja masculina en un buen estrato social, así como con el conflicto inherente a abandonar la relativa libertad de la juventud a la hora de enclaustrarse en el ámbito doméstico y formar una familia –nuclear y patriarcal–. Sin embargo, se entendía que el proceso de modernización, el auge de la sociedad de consumo y la incorporación de la mujer al trabajo irían progresivamente igualando los tipos de conflictos juveniles específicos de hombres y mujeres, tal y como destacaba a finales de los 60 Bruno Bettelheim:

"Hasta la era industrial, (...) la identidad social de la mujer era esencial y normalmente una identidad sustitutiva, una expresión en segundo plano de la vida del hombre. (...) Los problemas de la juventud son ahora aproximadamente los mismos par ambos sexos; la diferencia sexual impondrá menos, porque los conflictos propios del crecimiento son más psicosociales que sexuales" (Bettelheim, 1969, p. 152)

La crítica feminista, por supuesto, no está de acuerdo con esta aseveración, al entender que *"las mujeres son miembros de las subculturas pero en formas marginales y feminizadas que reflejan las expectativas normalizadas de los varones"* (Frith, 1984, p. 49). Con respecto a la dimensión étnica y racial, nos encontrábamos con un proceso parecido, en el que la cultura juvenil era esencialmente la cultura blanca anglosajona, mientras que el resto de grupos étnicos constituían subculturas marginales, muy frecuentemente asociadas con la desviación social o la delincuencia,

como en el caso de las pandillas italoamericanas descritas por Whyte (2015). Como destaca Feixa, a partir de los años 70 se hace evidente que la dimensión étnica y racial es un aspecto fundamental de análisis antropológico (1998, pp. 93–95). Mientras que algunas identidades juveniles surgen en reacción o confrontación con otros grupos étnicos o sociales²⁵, otras se despliegan en el sincretismo y la hibridación de formas culturales de muy diversa procedencia, como la apropiación de estilos musicales como el *reggae* o el *rock*.

Algunos autores norteamericanos de los años 60 y 70, sin embargo intentan ir un paso más allá de las limitaciones que plantea el enfoque funcional, planteando la necesidad de analizar las prácticas juveniles como sistemas de creencias, valores y pautas culturales radicalmente diferenciados de la cultura adulta, en un momento histórico de profunda movilización juvenil y contestación de los valores tradicionales de la sociedad estadounidense. Uno de los primeros es James Coleman, quien intenta superar la presunción de la unidad funcional de la sociedad, desarrollando un importante trabajo sobre *La sociedad adolescente* (2008a). Allí donde Parsons veía una pauta cultural única de la sociedad (1969) en la que los jóvenes experimentan con distintos roles en su proceso biográfico de inserción de la vida adulta, Coleman ve una auténtica sociedad adolescente con su propio estilo de vida diferenciado del de las generaciones anteriores, que se ha ido diferenciando progresivamente debido a la prolongación cada vez mayor de la estancia en el sistema educativo, con el consiguiente establecimiento de redes horizontales – desde el punto de vista etario– de sociabilidad, y el surgimiento de una sociedad de consumo de masas que ha encontrado en los adolescentes y los jóvenes nuevos consumidores con sus propia escala de valores, sus formas particulares de relacionarse entre sí y sus orientaciones distintivas hacia el mundo que les rodea:

"En nuestro mundo moderno de comunicación masiva y rápida difusión de las ideas y el conocimiento, es difícil caer en la cuenta de que las subculturas separadas pueden existir justo debajo de las narices de los adultos -subculturas con lenguajes propios, símbolos especiales, y lo más importante, sistemas de valores que pueden diferir de los adultos. (...) Como si no fuera suficiente que una institución como la actual escuela preparatoria exista segregada del resto de la sociedad, hay otras cosas que refuerzan esta separación. Por ejemplo, los adolescentes se han convertido en un mercado de consumo importante y tipos especiales de entretenimiento se encuentran dirigidos casi exclusivamente a ellos: la música popular es el más significativo y las películas -puesto que la televisión se llevó a su público adulto-, se vuelven cada vez más un medio especial para los adolescentes" (Coleman, 2008a, p. 111).

En parte debido a la propia diferenciación funcional y especialización de las sociedades modernas, originada en los albores de la segunda revolución industrial, en parte debido al desarrollo de una sociedad de consumo de masas que, en cierta medida, produce la juventud como nicho de mercado, Coleman concluye que "*nuestra sociedad posee un conjunto de sociedades adolescentes (...) que pueden desarrollar estándares que se alejen de los objetivos establecidos por la sociedad en general*" (2008a, p. 118), lo cual entronca con un análisis sociológico mucho más diversificado de las prácticas culturales de la juventud, sin el requerimiento de la unidad funcional de la sociedad y de la necesaria integración de los patrones de acción de los jóvenes dentro de los procesos de inserción progresiva en la vida adulta.

Por su parte, Paul Goodman (2008) desarrolla un estudio sobre la relación de los jóvenes de los años 60 y 70 con los procesos de inserción laboral centrado en la emergencia de los

²⁵ Como destaca Frith (1984, p. 35), los análisis específicos sobre la delincuencia juvenil de la población afroamericana en Estados Unidos muestran cómo es habitual el etiquetaje de este colectivo como delincuente por parte de las personas blancas, lo cual crea importantes conflictos y limitaciones en el desarrollo de su identidad grupal.

colectivos desclasados, pertenecientes a la generación *beat*, que posteriormente impulsarían el movimiento *hippy*. Se trata de un estudio interesante porque Goodman constata la crisis de los valores hegemónicos de la sociedad de consumo estadounidense que se está produciendo en este cambio de década, en el que cada vez son más los jóvenes de clase media que no están dispuestos a incorporarse a los modelos tradicionales de vida representados por sus progenitores, lo que se denomina de manera irónica la "*carrera de ratas*": búsqueda de trabajo y ascenso laboral, contratación de una hipoteca, matrimonio, tener hijos, etc. Además, es necesario contextualizar la vivencia juvenil con la condición de clase, ya que el desclasamiento electivo de los jóvenes acomodados, que deciden voluntariamente apartarse de los caminos prestablecidos de incorporación a la estructura social, es radicalmente diferente de las formas en que las clases bajas tradicionales, de corte obrero o agrícola, experimentan la precariedad.

"Un gran número de jóvenes se han de percatar que han entrado en la carrera de las ratas. El joven profesional se percatará de ello conforme que progresa en su trabajo, cuando se case y vayan llegando las letras de su instalación en un piso. Se dará cuenta de todo eso, al igual que de la competencia y la rivalidad en el trabajo, de la presión ejercida por la compañía para conformarlo, etcétera. Muchos serán los que sigan en la carrera, pero unos cuantos tropezarán con dificultades y dejarán de correr. Y cabe preguntar entonces; ¿qué será de estos últimos? Muy probablemente no tendrán la oportunidad de elegir con miras a permanecer dentro de la sociedad al margen de su organización, pues su experiencia los ha desilusionado. (...) Han de convertirse en unos *hippies*. (...) Pero volverse hippy y cínico no son unas posturas que ayuden a realizarse uno mismo. No hay que sorprenderse, pues, de que muchos de los que tropiezan en la carrera de ratas elijan voluntariamente la otra posibilidad que les queda, o sea, la de ser pobres al margen de la sociedad (que elijan esa solución o que caigan en ella viene a ser la misma cosa). Estos jóvenes prematuramente desilusionados, resignados, forman la *beat generation*, la generación abatida." (Goodman, 2008, pp. 101-102).

Como defiende Martín Criado (1998, p. 28), la exacerbación de los discursos exagerados sobre la radicalidad del cambio cultural que se despliega en el ámbito de los movimientos contraculturales se produce tanto desde posiciones conservadoras, al resaltar el conformismo, el hedonismo y el narcisismo de los jóvenes, como desde posturas progresistas, que ven en esta transvaloración la oportunidad de producir una transformación decisiva en las formas de vida de las personas, que permitan dismantelar el capitalismo industrial. Así, mientras que Daniel Bell (1999) advierte de la llegada de la sociedad post-industrial, caracterizada por la adquisición de valores post-materiales, desde la izquierda se celebra la contestación juvenil como nuevo sujeto revolucionario: "*nuevamente se identifica un grupo muy concreto –los activistas universitarios– como modelo metonímico de la juventud y se le convierte en sujeto de la historia independiente de las clases sociales. La cultura juvenil se convierte en contracultura*" (Martín Criado, 1998, p. 29). En definitiva, si bien no todos los intelectuales de izquierdas celebraron el potencial transformador de los movimientos contraculturales –según Feixa, Pasolini entendía que estos movimientos juveniles disfrazaban "*hijos de papá escondidos tras las barricadas*" (Feixa, 1998, p. 80)–, es evidente que se trata de una profunda rearticulación de los marcos culturales hegemónicos de la sociedad occidental, especialmente porque se producía en el seno de la juventud de las clases medias y acomodadas, que no se sentían representadas en la moral y ética particular de la cultura burguesa de la que provenían.

"En realidad, la emergencia de las contraculturas reflejaba una ruptura en la hegemonía cultural, una crisis en la 'ética puritana' que había caracterizado la cultura burguesa desde sus orígenes. (...) Además, sirvieron para ensayar nuevos caminos que serían adaptados por el sistema (es el

caso, por ejemplo, del culto al cuerpo, la comercialización de las artesanías *hippies*, la mística orientalista o la religión ecologista)" (Feixa, 1998, p. 82)

Las contraculturas tienen que ver con la construcción de nuevas instituciones y dinámicas sociales que trastocarían el núcleo mismo de la sociedad occidental de manera decisiva, suponen el paso de la modernidad clásica y de la sociedad industrial a la posmodernidad, a la sociedad post-industrial y post-material. El propio sistema, por supuesto, fue progresivamente asimilando e incorporando muchos de estos movimientos de gran potencial generativo a lo largo de los 70 y, principalmente, durante los 80, décadas en las que asistiríamos al rearme neoconservador y a la emergencia de una nueva forma de articulación del capitalismo a escala global, que engendraría el modelo neoliberal en el que aún vivimos actualmente. El rechazo a los constreñimientos de la religión se retradujo en nuevas formas de espiritualidad sincréticamente combinadas y segmentadas a los proyectos vitales personales. La preocupación por la persona y la biografía, en un marco de insoportable sometimiento estructural, se tradujo rápidamente en nuevos modelos productivos de flexibilización de las relaciones laborales –y de precarización y desmantelamiento de la identidad obrera–. El rechazo de las formas tradicionales de vida social conllevó la emergencia de nuevas formas de inseguridad ontológica (Giddens, 1995), donde el conflicto fundamental tiene que ver con la posibilidad misma de establecer vínculos duraderos con los demás. Por lo tanto, los jóvenes revolucionarios de los 70 se convirtieron en los empresarios de su propia identidad de los años 80, mientras que los jóvenes obreros experimentaban la desaceleración económica y la reconversión industrial. No es de extrañar que una de las preocupaciones de los informes sobre juventud de esta época, como muestra el famoso trabajo de José Luis de Zárraga para el contexto español (1985), tenga que ver con las dificultades para incorporarse al mercado de trabajo y el aumento del desempleo entre la población juvenil, un problema social del que varias décadas después aun no nos hemos librado, precisamente porque no se trata de un problema juvenil, sino de un problema estructural del modelo económico en el que los jóvenes tienen que intentar fidelizar su identidad –la referencia a Erikson es muy adecuada en este sentido–, desarrollar una carrera vital en un mundo cada vez más ambivalente (Beck, 2008) y líquido (Bauman, 1996), que les proporciona menos asideros estables para desarrollar su propia identidad. En esta recuperación de las condiciones económicas de existencia como fundamento de la experiencia juvenil, no podemos acabar este epígrafe sin tomar en consideración los estudios sobre clase social y subculturas juveniles de la Escuela de Birmingham.

1.2.3.3. Subcultura como resistencia de clase. La Escuela de Birmingham

La denominada Escuela de Birmingham agrupa una serie heterogénea de estudios sobre la juventud desarrollados alrededor del Centro para Estudios Culturales Contemporáneos (CCCS), que se fundó en dicha ciudad a comienzos de los 60, pero cuya actividad más importante se desarrolló durante los años 70 y 80 (Pérez Islas, 2008, p. 26), en pleno proceso de reconversión industrial, privatización de los servicios públicos y auge político del neoliberalismo británico, representado por los gobiernos de Margaret Thatcher. Aunque el centro se clausuró finalmente en 2002, su característico enfoque de orientación marxista para el análisis de las resistencias culturales de los colectivos juveniles, en lo que a veces se denomina una nueva teoría subcultural (Martín Criado, 1998, p. 31), ha tenido una gran influencia en las aproximaciones críticas al estudio de las prácticas juveniles. Aunque ciertamente no existe una línea teórica única y la amalgama de temáticas y problemáticas sociales tratadas por el CCCS evolucionó decisivamente

a lo largo del tiempo, en este sub-epígrafe vamos a centrarnos en intentar destacar algunas de sus ideas fundamentales²⁶, así como las corrientes de pensamiento en la que se fundamentan.

Como punto de partida, un antecedente importante de la Escuela de Birmingham podemos encontrarlo en el trabajo del sociólogo británico Frank Musgrove, desarrollado durante los años 50, quien aludía al conflicto clasista de la institución escolar que estaba empezando a surgir con la incorporación de las clases bajas al sistema educativo (Pérez Islas, 2008, p. 28). Como ya destacamos más arriba, con la invención de la adolescencia como etapa turbulenta de la vida y debido a la necesidad de prolongar la estancia en el ámbito educativo para amoldarse a las exigencias de un sistema productivo cada vez más especializado, las sociedades tienen que afrontar el problema de la inserción social de la juventud, esto es, de la posición que ocupan los jóvenes dentro del entramado de interacciones recíprocas que conforman la sociedad. Además, la obra de los autores del CCCS retoma temáticas tratadas por autores de la tradición crítica de la Escuela de Frankfurt, con el estructuralismo, el psicoanálisis, la semiótica (Pérez Islas, 2008, p. 26) y, sobre todo, la obra del teórico marxista italiano Antonio Gramsci, de quien toman su concepto de hegemonía²⁷, que puede ser definida como el conjunto de ideas y representaciones de la realidad impuestas por parte de la clase dominante como un medio más para mantener su control sobre las clases subordinadas. Esta visión, que implica que la dominación política se asienta "*en la difusión y popularización de la visión del mundo de la clase dominante*" (Bates, 1975, p. 352), tiene importantes implicaciones para el análisis de la juventud. Así, la obra de Gramsci tiene una enorme importancia en los modelos teóricos de la Escuela de Birmingham porque estos autores entienden las subculturas juveniles de clase obrera como formas de resistencia ante los valores hegemónicos de la sociedad, representados por la clase media inglesa. Su argumento central es que las subculturas juveniles son, ante todo, subculturas de clase, por lo que la propia experiencia juvenil, sus representaciones sobre el mundo y las prácticas sociales que despliegan deben inscribirse en el marco de la dominación de clase (Martín Criado, 1998, p. 32), como intentos de construcción simbólica de hegemonía, de subculturas específicas que se oponen a los valores de la clase media.

Uno de los primeros autores en desarrollar esta línea teórica es Phil Cohen, quien lo plasma en su texto del año 1972 sobre *Subcultural Conflict and Working-Class Community* (1997)²⁸, en el que analiza la comunidad del barrio de East End, en Londres. En esta zona se había producido la progresiva desestructuración de los vínculos tradicionales de clase obrera, en parte por la emigración a mejores zonas residenciales de la población autóctona y la llegada de inmigrantes extranjeros, en parte por la emergencia de la nueva cultura individualista del consumo de masas, la privatización de los espacios comunitarios y la mercantilización de las dinámicas sociales dentro del barrio. Esta crisis de los valores comunitarios de la clase obrera posibilitó la aparición de un conflicto generacional, cuyo resultado tangible fue "*la emergencia de subculturas juveniles específicas en oposición a la cultura parental*" (Cohen, 1997, p. 56). De este modo, las prácticas juveniles deben entenderse como respuestas ideológicas a los problemas provocados por las crisis materiales y económicas que han experimentado las culturas parentales, ante las que los

²⁶ Para una reconstrucción más en profundidad de las aportaciones del CCCS a los estudios sobre la juventud, puede consultarse el texto de Antonio Martín Cabello: *La Escuela de Birmingham. El Centre for Contemporary Cultural Studies y el origen de los estudios culturales* (2006).

²⁷ Para una discusión en profundidad sobre la articulación del concepto de hegemonía en la obra de Gramsci y otros intelectuales marxistas de la época, puede consultarse el artículo de Thomas Bates (1975).

²⁸ Aunque se puede encontrar de forma independiente, en nuestro caso hemos accedido al texto a través de la compilación que elaboró el propio autor sobre su trabajo: *Rethinking the Youth Question. Education, Labour and Cultural Studies* (Cohen, 1997).

jóvenes intentan dar sentido, como una forma de reestablecer su identidad y cohesión social (Feixa, 1998, p. 73). En otras palabras, *"la función de la subcultura es (...) expresar y resolver, casi mágicamente, las contradicciones que permanecen ocultas y no resueltas en la cultura de los padres"* (Cohen, 1997, p. 57). En cierta medida, el conflicto de clase al que se enfrentan estos grupos es insoslayable, tiene que ver con procesos mucho más generales de desmantelamiento de la cultura obrera misma, en el marco de la reconversión industrial y la pérdida del trabajo como forma de articulación identitaria de las clases populares de Inglaterra. De este modo, subculturas como los mods y los skins plantean diversas formas de resolución de estos conflictos, al menos en el plano simbólico, que les permita restablecer la seguridad ontológica perdida: como nos indica Feixa, en el caso de los *mods* la solución es ascendente, a través de la interiorización de la cultura del esfuerzo, el discurso de la superación social y los valores dominantes del modelo neoliberal de individuo autónomo; en el caso de los *skins*, la resolución es descendente, asentada en la exaltación de la rudeza obrera, en la negación de los modos de vida establecidos y en la incorporación del vestuario lumpen (1998, p. 73).

"No hay solución subcultural para las problemáticas de clase (como el paro, el subempleo o la desigualdad en la educación). Pero en la vida cotidiana las subculturas cumplen funciones positivas que no están resueltas por otras instituciones, ganando espacios de autonomía y autoestima para los jóvenes" (Feixa, 1998, pp. 73-74)

Además del trabajo de Cohen, una gran cantidad de investigadores desarrollaron estudios empíricos en distintas áreas y regiones empobrecidas de Inglaterra a partir de la corriente teórica del CCCS. Algunas de estos estudios se recogen en el interesante libro *Resistance through Rituals: Youth subcultures in post-war Britain* (Hall & Jefferson, 2003), del que nos vamos a centrar en el capítulo teórico introductorio escrito por John Clarke, Stuart Hall, Tony Jefferson y Brian Roberts, que además puede encontrarse traducido al castellano (Clarke et al., 2008). En primer lugar, se parte de una definición de cultura de clara reminiscencia marxista, entendida como *"la manera (forma) en que los grupos manejan la información en bruto de su existencia material y social"* (Clarke et al., 2008, p. 273), por lo que debemos considerar que las representaciones y formas culturales que los sujetos pueden desplegar se derivan de su ser social, de las condiciones materiales de posibilidad ubicadas en el espacio físico y contexto socio-histórico en el cual desarrollan su existencia. La cultura, en este sentido, es siempre cultura de clase, una configuración de repertorios de significados parcialmente compartidos con los demás, en el sentido en que nuestra existencia intersubjetiva se desarrolla dentro de un contexto social, de vida compartida con los demás. Además, la cultura también se ordena jerárquicamente en base al principio de hegemonía, de forma que las personas *"que no están cerca del poder (...) encuentran maneras de expresarse y realizarse en una cultura, desde su posición y experiencia de subordinada"* (Clarke et al., 2008, p. 274). Por esto mismo, desde esta perspectiva teórica prefiere hablarse de subculturas antes que de culturas, ya que el primer concepto enfatiza el aspecto subordinado de las mismas, en el sentido que las distintas subculturas específicas de los grupos humanos expresan los conflictos de clase, implican pugnas constantes por el poder cultural e intentos por establecer hegemonía:

"La lucha entre clases por la vida material y social siempre toma la forma de peleas continuas sobre la distribución del 'poder cultural'. Aquí nosotros queremos hacer una distinción entre 'cultura' e 'ideología'. Las clases dominante y subordinada tienen cada una su propia cultura. Pero cuando una cultura gana terreno sobre la otra, y cuando la cultura subordinada se experimenta

a sí misma en los términos prescritos por la cultura dominante, entonces la cultura dominante se ha convertido en la base de una ideología dominante" (Clarke et al., 2008, p. 275)

En la articulación generacional de la experiencia de clase, estos autores retoman la visión establecida por Cohen del conflicto con la cultura parental que hemos mencionado unas líneas más arriba. Así, las subculturas juveniles son respuestas específicas de grupos de jóvenes que pertenecen a una determinada fracción de clase, pero que no pueden identificarse directamente con la cultura que emana de la situación de clase de sus padres, debido a la crisis de la clase obrera a la que se asiste durante estos años, representada por el desmantelamiento del sector productivo industrial y la erosión de los vínculos de solidaridad comunitarios asociados a este modo de producción. Aun así, *"es importante enfatizar que como subculturas existen dentro de, y coexisten con una cultura más inclusiva de la clase de la que provienen"* (Clarke et al., 2008, p. 277), por lo que el análisis de las prácticas juveniles debe evitar caer en el culturalismo abstracto, que separa la cultura de sus condiciones materiales de producción. En este sentido, una de las aportaciones más interesantes de esta corriente teórica al estudio de las prácticas juveniles tiene que ver con la diferenciación de tres niveles fundamentales de análisis de las subculturas juveniles, que van de lo material a lo fenomenológico: el estructural, el cultural y el biográfico (Clarke et al., 2008, p. 324). En primer lugar, (a) las **estructuras** tienen que ver con la organización jerárquica de posiciones y experiencias de clase que constituyen la red de interrelaciones recíprocas que configuran la sociedad. Se trata del nivel infraestructural de posiciones sociales que posibilitan el surgimiento de culturas específicas y experiencias biográficas. En segundo lugar, (b) las **culturas** son las formas simbólicas organizadas que modelan y dan respuesta a las condiciones materiales y sociales en las que viven los sujetos. Tienen un componente histórico, ya que *"son un juego de tradiciones y líneas de acción que se heredaron del pasado"* (Clarke et al., 2008, p. 324), del mismo modo que se desarrollan en continua lucha por imponerse ante el resto como hegemonía. Finalmente, (c) las **biografías** son las "carreras" personales que transitan los sujetos a través de dichas estructuras y culturas, entendiendo la importancia que tienen las vidas individuales, que no son el mero reflejo de las formas culturales y estructurales de dominación, pero tampoco pueden concebirse de manera autónoma, como mera realización volitiva de las motivaciones personales de los sujetos.

A pesar de su enorme importancia para la revitalización de los estudios sociológicos sobre juventud, alentándonos a indagar más allá de la entronización abstracta de una visión idealizada de la juventud, separada de sus condiciones materiales de existencia, los estudios de la Escuela de Birmingham también han recibido importantes cuestionamientos, principalmente derivados de la asimilación que realizan entre posición de clase y cultura juvenil. Epistemológicamente, es cuestionable el hecho de que se acceda al análisis de clase a partir de la diversidad de expresiones culturales de unos determinados grupos sociales, lo que conduce al argumento excesivamente simplista de que toda manifestación cultural alternativa a los valores de la clase dominante es una forma de resistencia (material o simbólica). Como destaca Martín Criado, a partir del modelo teórico de Pierre Bourdieu, la principal crítica tiene que ver con la imposición sobre las prácticas de los grupos analizados del modelo marxista de dialéctica de clases sociales, sin tomar en consideración la propia racionalidad práctica de los actores, por lo que toda manifestación cultural acaba siendo interpretada por el observador como un desmantelamiento simbólico de los valores hegemónicos de las clases dominantes:

"Se impone a la lógica-en-uso de los actores una lógica reconstruida, la del propio investigador que quiere que el proletariado sea siempre el sujeto revolucionario –aunque no lo sepa–. Esta imposición supone interpretar como resistencia todo lo que se desvía de la cultura de la clase

media. (...) El análisis no es sino una inversión marxista del concepto de anomia: si éste reduce al sinsentido las subculturas que no se acomodan al sentido dominante (...), el marxismo las concierte en resistencia" (Martín Criado, 1998, p. 34)

1.2.4. La juventud como producción ideológica del mundo contemporáneo

A partir del último tercio del siglo XX, el entrelazamiento de las diversas corrientes de pensamiento que intentaban explicar el papel de la juventud en la sociedad no parecían conducir a una resolución clara del conflicto entre el enfoque transicional, que entiende a la juventud como una etapa de adquisición progresiva de pautas y roles de la vida adulta, y los diversos enfoques culturalistas, que intentan destacar la distintividad propia de las culturas, subculturas o contraculturas juveniles. El problema se derivaba del hecho de que el enfoque transicional, paradójicamente, cada vez funcionaba peor como modelo explicativo, ya que la salida del sistema educativo, la incorporación al mercado de trabajo y la formación de una familia no parecían dinámicas tan unidireccionales y universales como el estructural-funcionalismo había preconizado. Por una parte, los análisis subculturales nos llevaban a cuestionar la unidad cultural de la juventud, mostrando cómo la experiencia de la precariedad material y el análisis de clase seguían siendo dimensiones fundamentales de la experiencia de vida de la población; con la crisis del sector industrial no se atisba la utopía postmaterial que pergeñaban los teóricos de la modernización, sino una experiencia de la precariedad más fragmentada e individualizada, a la que los movimientos subculturales intentaban dar respuesta, promoviendo modelos simbólicos de resistencia frente a la hipocresía de la cultura dominante. Por otra parte, los movimientos contraculturales erosionaron la utopía pastoral del modelo clásico de familia en el que se asentaban los análisis funcionalistas de la juventud, que no eran más que generalizaciones ingenuas de la experiencia particular de jóvenes varones blancos de clase media. Ante el derrumbe de la escala de valores de las clases medias durante los años 70, lo que Parsons denominaba la pauta cultural de la sociedad norteamericana (2008), las dificultades socioeconómicas que impedían el desarrollo de una trayectoria biográfica normativa y la visualización de contraculturas y subculturas juveniles por doquier, la sociología de la juventud se ha popularizado enormemente sin que sus contradicciones fundamentales hayan podido ser resueltas.

En cierto sentido, hemos asistido en la última década a una "juvenilización" de la sociedad, derivada de la dislocación de la edad biográfica de la experiencia fenomenológica de la juventud. Si durante la primera modernidad, como destacaba Musgrove (2008), habíamos inventado al adolescente, y el problema fundamental estribaba en su inserción en la sociedad, con el auge de la posmodernidad, la sociedad postindustrial y el modelo postfordista de relaciones laborales, en el que el individuo es impulsado continuamente a reinventarse a sí mismo, la juventud ha dejado de corresponderse con una etapa de la vida para convertirse en una experiencia vital. De este modo, el pensador francés Edgar Morin (2008) se preocupa por el proceso de "desgeronocratización" de la sociedad en la era del consumo de masas, esto es, por la entronización de la juventud como una actitud vital de la época contemporánea, un estado de adhesión al cambio, de incesante goce del presente y de desprecio hacia todo lo que representa la senectud. Así, Morin recoge la idea de Koselleck (2007) de que asistimos a una aceleración de la historia en la que la condición juvenil se sacraliza como un valor universal al que aspirar, mientras que la vejez se devalúa, vinculada con la imposibilidad de mantenerse a la par de la dialéctica de extenuante transformación que constituye la experiencia de la modernidad tardía. Como señala Morin en la cita que encabeza este capítulo, vivimos en un mundo que enaltece la adhesión al

movimiento y repele la propia posibilidad del envejecimiento, en la que la única meta es la constante lucha contra el tiempo para seguir siendo joven:

"El nuevo modelo es el hombre en busca de la realización de sí mismo, a través del amor, del bienestar, de la vida privada. Es el hombre y la mujer que no quieren envejecer, que quieren seguir siendo siempre jóvenes para amarse siempre y gozar siempre del presente. Por ello, el tema de la juventud no concierne sólo a los jóvenes, sino también a los que envejecen. Estos no se preparan para la senescencia, sino por el contrario luchan por seguir siendo jóvenes" (Morin, 2008, p. 173)

Una idea parecía defendía el sociólogo Bennett Berger, para quien *"la cultura juvenil puede que tenga menos relación con la cronología que con la cultura"* (2008, p. 175). Más allá de los problemas de tipo psicológico y biológico específicos a la vivencia biográfica de la etapa adolescente, gran parte de las adscripciones culturales sobre la juventud tienen más que ver con la cultura norteamericana de un momento de profunda confrontación axiológica y movilización social que con los conflictos derivados de una determinada etapa de la vida. Aunque resulte en cierta medida paradójico, la cultura juvenil tiene que ver con los esquemas normativos de las personas jóvenes, pero no necesariamente con las experiencias vitales reales de los individuos cronológicamente jóvenes. En otras palabras, debido a la universalización de una serie de "valores juveniles" particulares –jóvenes varones de clase media– como elementos distintivos de toda la generación, ignorando las experiencias distintivas de género, clase social u origen étnico, la cultura juvenil pasa a convertirse en compendio de valores, esquemas y discursos sobre la realidad que son integrados y confrontados por parte de todos los sectores de la sociedad, biográficamente jóvenes o no.

"Si el hedonismo, la irresponsabilidad o la rebelión son características esenciales de la cultura juvenil, entonces sería tan poco prudente como innecesario, restringir la consideración de la cultura juvenil para los grupos adolescentes, ya que estas cualidades son dominantes para algunos grupos de adultos también; y el hecho de que sea de esta manera no es con probabilidad fortuito" (Berger, 2008, p. 176)

Así, en este último epígrafe dedicado a la conceptualización teórica de la juventud, vamos a intentar desentrañar algunos de los fundamentos ideológicos que se adscriben a la propia vivencia juvenil, entendiendo que la juventud no es tanto una etapa biográfica o una cultura particular como un discurso; o, mejor dicho, un conjunto de discursos, producidos generalmente desde las miradas particulares de los adultos, cuyos fines son prescriptivos antes que descriptivos. Aunque podríamos mencionar referentes más antiguos, puesto que la dialéctica entre juventud y adultez se desprende subrepticamente de gran parte de las constelaciones históricas del pensamiento filosófico y político sobre el cambio social, al menos a partir de la moderna articulación de la sociología de la juventud como una disciplina con entidad propia, uno de los primeros autores que se percató de la importancia de comprender la juventud como construcción discursiva fue Kaspar D. Naegle (1969). Para él, cualquier intento de comprender la articulación de las distintas generaciones que coexisten en la sociedad en cada momento histórico dado debe tomar en consideración la manera en que estas generaciones son simbólicamente concebidas, tanto por los miembros de la propia generación como por parte del resto de generaciones contemporáneas. Así, cualquier intento de entender qué es la juventud alude a un inherente pluralismo de pensamiento, en el que se entremezclan discursos producidos

desde otras posiciones generacionales, conjuntamente con representaciones y visiones que los jóvenes tienen hacia sí mismos.

"Exige que nos preguntemos qué piensan y sienten los jóvenes acerca de ellos mismos, y cómo difieren sus juicios, tanto de los juicios formulados por quienes pertenecen a otras generaciones como de los emitidos por aquellos que esencialmente aspiran al papel de observadores, explorando las discrepancias (y coincidencias) entre el hecho discernible y la creencia orientadora. En otras palabras, la expresión 'juventud' en sí nos recuerda un pluralismo universal de pensamiento y emoción –el pluralismo inherente al ciclo de vida" (Naegle, 1969, pp. 102–103)

De este modo, con el objetivo de desmontar el entramado de representaciones sociales que constituyen lo que los diversos grupos sociales entienden por juventud, vamos a tomar dos vías principales: en primer lugar, desarrollaremos la perspectiva bourdiana a través de la obra de Enrique Martín Criado, que aboga por la introducción de la categoría misma de juventud en el juego [*enjeux*] de tensiones por las que la sociedad reproduce sus relaciones asimétricas de dominación. En segundo lugar, en base al trabajo de Juan Carlos Revilla, presentaremos algunos de los discursos sociales que se han producido sobre la juventud a lo largo de la historia, focalizándonos en aquellos que tienen una especial relevancia para nuestro campo de estudio, esto es, la vinculación de la juventud con Internet y las tecnologías digitales.

1.2.4.1. La juventud como campo de batalla

La preocupación por entender la juventud como un acto de categorización que refleja las luchas y los intereses de los diversos grupos sociales que interactúan en la sociedad se la debemos, sin lugar a dudas, a la escuela de estudios críticos sobre la cultura de Pierre Bourdieu. El sociólogo francés, interrogado en 1978 sobre cómo abordaba la sociología el tema de la juventud, responde de manera radical, destacando que *"la reflexión profesional del sociólogo está en recordar que las divisiones por edad son arbitrarias"*, de forma que *"la frontera entre juventud y vejez es en todas las sociedades un juego [*enjeux*] de luchas"* (Bourdieu, 1980, p. 143). Esta entrevista, transcrita bajo el título de que *La jeunesse n'est qu'un mot (la juventud sólo es una palabra)*²⁹, invita a romper epistemológicamente con el concepto mismo de juventud como prenoción de sentido común incorporada de manera acrítica a las investigaciones. La división entre jóvenes y adultos supone un acto violento de categorización, de establecimiento de fronteras, en el que se tensiona todo el entramado de relaciones jerárquicamente estructuradas que configuran el espacio social. Aunque la aseveración de que la juventud no existe más allá de los discursos sociales en lucha que la producen es deliberadamente polémica, el tema de fondo no es tanto la negación de la importancia de los procesos de maduración biológica, o la existencia constatable de determinadas prácticas sociales vinculadas específicamente a los grupos generacionales más jóvenes, sino la ruptura epistemológica con las creencias y discursos socialmente aceptados e incuestionados sobre la juventud.

En mi caso particular, mi preocupación por la comprensión de los distintos discursos que se articulan en torno a los jóvenes en el mundo contemporáneo se la debo al libro de Enrique Martín Criado sobre *Producir la Juventud* (1998), en el que se utiliza el estructuralismo genético de Bourdieu para desmontar los fundamentos mismos de la sociología de la juventud como disciplina. En sus propias palabras:

²⁹ La entrevista está compilada en sus *Questions de sociologie* (Bourdieu, 1980)

"Hablar de 'juventud' es un despropósito teórico. (...). Plantear investigaciones que tengan por objeto –por sujeto de sus frases– 'la juventud' implica ignorar la dominación de clase: 'olvidar' la existencia de clases sociales y la problemática de la reproducción social de las diferencias. Pero los errores epistemológicos pueden ser aciertos políticos. La juventud es un grupo políticamente interesante. Interesante para la clase dominante, pues al resaltar las divisiones de edad deja en las sombras las divisiones de clase" (Martín Criado, 1998, p. 88)

En su investigación, dedicada a los procesos de producción de sentido y estrategias en torno a la educación y el mercado de trabajo de varios grupos de jóvenes, principalmente de contextos de clase obrera y de pequeña burguesía (1998, p. 120), Martín Criado no toma a la juventud como una categoría *a priori*, dada por supuesto, sino como el resultado de la articulación progresiva de una serie de discursos institucionales, políticos, científicos y sociales destinados a ocultar la desigualdad estructural de clase bajo el prisma del conflicto generacional entre jóvenes y adultos. El problema de la juventud remite, necesariamente, al problema de las generaciones, en el sentido de las lógicas y luchas sociales por la reproducción del sistema social: esto es, por la reproducción de las desigualdades sociales a lo largo del ciclo de cambio histórico. El sistema educativo y el mercado de trabajo, por lo tanto, son instituciones fundamentales en la reproducción de la desigualdad social, así como en la legitimación de la desigualdad misma, a través de los procesos biográficos de acumulación de capital cultural y capital económico. Esto es especialmente relevante en el caso de las generaciones jóvenes, que se van incorporando de manera desigual a los distintos espacios sociales a través de su trayectoria académica, en primer lugar, y de sus trayectorias laborales. Por ello, la sociología debe ocuparse más de analizar las prácticas de los jóvenes que del estudio de la juventud, promoviendo investigaciones que incluyan la experiencia generacional *dentro "de la problemática de las estrategias de reproducción de los diversos grupos sociales"*, rompiendo *"con la imagen de una juventud unificada y de una cultura juvenil"* (Martín Criado, 1998, p. 37). Por ello mismo entendemos que es tan importante la articulación entre la sociología de la juventud y la sociología de las generaciones, ya que éste último campo sí que se ha ocupado, al menos más en profundidad, de la reflexión teórica de los fundamentos socio-estructurales e históricos que permiten hablar de la existencia de posiciones, conexiones o unidades generacionales, a pesar de que las respuestas obtenidas no hayan sido, en todos los casos, satisfactorias. Sin embargo, la sociología de la juventud, en aras de su propia auto-justificación como disciplina, tiende hacia la exageración de las diferencias inter-generacionales, desterrando de su propio enfoque sobre la realidad las condiciones materiales de vida de los distintos grupos de jóvenes que interactúan en un entorno social enormemente complejo, en el que las personas desarrollan su existencia en los intersticios de las oportunidades estructuralmente delimitadas de su mundo de vida. De hecho, Martín Criado destaca irónicamente el papel ambivalente de la teoría generacional de Mannheim, al mismo tiempo citada e ignorada, en el campo de la sociología de la juventud: *"aunque profusamente citado, la mayoría de sus reflexiones serán ignoradas por los teóricos posteriores, demasiado ocupados en elevar a la juventud al rango de sujeto histórico"* (Martín Criado, 1998, p. 24). Esto es así porque, si bien la referencia al sociólogo alemán se ha convertido en un lugar común que justifica la relevancia social de cualquier análisis de tipo generacional, es habitual que los enfoques epistemológicos utilizados no tomen en consideración la complejidad de su modelo teórico, en el que el factor generacional debía sopesarse con todo el resto de condiciones socio-estructurales y socio-históricas alternativas que pudieren explicar las prácticas sociales y repertorios culturales de los sujetos. En este sentido:

“El investigador sólo puede hacerse cargo de las transformaciones atribuibles al factor generacional cuando previamente ha distinguido todas las modificaciones atribuibles al dinamismo histórico-social. Quien se salte esa esfera intermediaria estará inclinado a atribuir inmediatamente a un factor natural (generación, raza, situación geográfica, etc.) todos los elementos que se atribuirían a la llamada influencia del medio, a la situación del momento” (Mannheim, 1993, pp. 231-232)

La clase social, pero también el género, el origen étnico, el ámbito de residencia, la propia trayectoria biográfica o el momento histórico son dimensiones fundamentales de la vida de los sujetos, por lo que más que hablar de la juventud, en términos abstractos, deberíamos reconocer que existe una diversidad de juventudes, vinculadas con formas específicas en que la edad biográfica de los sujetos se articula con un determinado espacio de producción, con campos particulares de acción en los que se movilizan distintas especies de capital adquiridas a lo largo de la vida, configurando el espacio tensionado de fuerzas y relaciones de poder que constituye la sociedad. Evidentemente, esto no implica rechazar la importancia de la edad como factor clave en la reproducción de la sociedad, que se constituye a partir de la sucesión de los hechos biológicos fundamentales del continuo nacimiento y muerte de sus integrantes (Mannheim, 1993, p. 209). Tampoco supone negar la posible existencia de generaciones diferentes que conviven en un momento concreto, ya que, como nos recordaba Ortega y Gasset, la historia misma se detendría *"si todos los contemporáneos fuésemos coetáneos"* (2006, p. 393). Se trata simplemente de no tomar la diferencia entre generaciones como algo dado, de evitar la ilusión sustancialista que *"quiere que tras la identidad del nombre exista la identidad de la propiedad"* (Martín Criado, 1998, p. 15), esto es, que pretende que los jóvenes compartan una misma altitud vital (Ortega y Gasset, 2006), una misma conciencia generacional (Torregrosa, 1972a) o una misma cultura (Parsons, 1969) simplemente por el hecho de que pertenecen al mismo grupo de edad. Por el contrario, es necesario *"construir verdaderos objetos de investigación: remitir las dinámicas de la construcción y producción de clases de edad y generaciones a la lógica de los distintos campos y las diferentes estrategias de reproducción de los grupos sociales"* (Martín Criado, 1998, p. 37). En este proceso, la emergencia de una identidad cultural específica de un determinado grupo de jóvenes puede emerger como un factor importante a la hora de explicar la manera en que se relacionan con el resto de grupos de edad, estableciéndose una cierta vivencia compartida de determinados eventos o situaciones socio-históricas que nos puedan llevar a hablar de una identidad generacional, en el sentido de Philip Abrams (1982), que posibilite la reconstrucción de la memoria colectiva en base a una conciencia generacional compartida, en el sentido de Claudine Attias-Donfut (1988). Para que esto se produzca, sin embargo, los conceptos mismos de generación y de juventud deben haber sido puestos a prueba sobre las bases de las prácticas de vida cotidiana y las trayectorias biográficas (carreras) a lo largo de las culturas y la estructura (Clarke et al., 2008) de los propios actores sociales, en base a su posición social específica en el entramado de relaciones estructuradas y estructurantes que constituyen la realidad social. En este punto, lo que estamos haciendo como investigadores *"ya no es sociología de la juventud: el objeto preconstruido ha sido deconstruido y reconstruido en otros dominios: estudio de las estrategias de reproducción, del sistema escolar, de la producción del mercado de trabajo, del trabajo político de construcción de los grupos..."* (Martín Criado, 1998, p. 39)

Martín Criado no sólo constituye el mejor ejemplo de aplicación empírica del enfoque bourdieusiano al estudio de los discursos y representaciones sociales españoles de clase obrera, sino que también desarrolla una revisión enormemente crítica de la evolución histórica de los estudios sociológicos de juventud en España desde comienzos de los años 60. Así, tras reconocer que *"la*

juventud ha sido uno de los campos privilegiados de investigación de la sociología española" (1998, p. 40), se aprecian una serie de dinámicas comunes que atraviesan la mayor parte de los estudios realizados. Por supuesto, existen investigaciones concretas que se salen de esta clasificación y que desarrollan análisis mucho más matizados y contextualmente situados sobre grupos juveniles, si bien suelen ser mucho más minoritarios, además del hecho de que no han solido contar con el respaldo financiero y la continuidad que asegura la dependencia de los organismos públicos. En todo caso, las principales características comunes de los estudios sociológicos sobre la juventud en España, especialmente aquellos vinculados con el Instituto de la Juventud, son las siguientes:

(a) Definición institucional de la juventud, cuyos límites son arbitrariamente delimitados en base a las disposiciones del organismo que financia el estudio. Dentro de esta lógica, la juventud es la variable sociológica perfecta, sobre todo a la hora de elaborar informes de tipo estadístico, ya que simplemente hay que utilizar de manera mecánica una serie de intervalos de edad arbitrariamente considerados –generalmente en base a una conceptualización psicológica de determinadas etapas vitales– y comparar los resultados obtenidos con los del resto de la población, produciendo *a priori*, en el propio diseño teórico del estudio, la distintividad juvenil que debería aparecer *a posteriori*, como resultado del análisis.

(b) Sustancialismo teórico, fundamentado en la conceptualización de la juventud como una condición o grupo natural, basada en características de tipo psicológico, tendiente al determinismo biológico o psicodinámico, en que determinados cambios físicos, hormonales y madurativos fundamentan el establecimiento de determinadas etapas vitales.

(c) Indistinción entre generación y clase de edad, debido a la falta de un marco teórico consistente y riguroso sobre la influencia que los procesos de desarrollo biográfico, unidos a otra serie de condicionamientos socio-estructurales, tienen en los procesos de cambio social. De este modo, *"si las respuestas están del lado de la norma, se interpretan como generacionales: es la juventud, promesa de futuro, indicador de los cambios sociales que se avecinan; (...) si las respuestas se alejan de la norma, se remiten a la clase de edad: son efecto de la inmadurez, irreflexibilidad, del déficit de racionalidad de la juventud"* (Martín Criado, 1998, p. 67).

(d) Culturalismo, basado generalmente en una visión funcionalista de la juventud que entiende que las transformaciones sociales pueden explicarse como consecuencia de cambios tecnológicos y culturales, sin tomar en consideración la reproducción de las propias estructuras socioeconómicas subyacentes. Así, al entender la juventud como una etapa convulsa –en términos psicológicos– pero funcional –en términos estructurales– es posible dejar de lado la dimensión de clase social y la desigualdad estructural, para centrarse únicamente en los procesos biográficos de transición a la vida adulta, de asunción de estatus, responsabilidades familiares y de incorporación al mercado de trabajo. Ejemplo paradigmático, la tesis doctoral de José Ramón Torregrosa: *"en la juventud española existe una conciencia generacional diferenciada. Los contenidos específicos de esa conciencia los constituyen las actitudes más positivas de los jóvenes hacia su propia generación que hacia la generación mayor. Estas actitudes se manifiestan en varias dimensiones, pero sobre todo en el autoritarismo que atribuyen a la generación mayor frente a las actitudes más tolerantes y abiertas que muestran en sus respuestas y que atribuyen igualmente a su propia generación"* (1972a, p. 229).

(d) Desaparición de la clase social en base a teorías de corte neoliberal y meritocrático sobre la modernización progresiva de la sociedad, que harán que las desigualdades económicas se deriven de la propia capacidad individual para desarrollar una carrera laboral y personal adecuada. En el mejor de los casos, la clase social es considerada, de forma interseccional, como una condición social más, unida a otras como la edad, el sexo, el nivel de estudios o la situación

laboral, separando el problema de la posición del sujeto en el sector de la producción de los procesos de reproducción de la desigualdad social: esto es, de la desigualdad de la estructura de clases sociales. En palabras de Martín Criado, *"hay clases sociales, pero sólo a nivel de producción, no de reproducción. Lo que viene a ser lo mismo que negar la existencia de clases sociales, porque si existieran, la reproducción social sería reproducción de la estructura de clases, de la desigualdad de clases"* (1998, p. 59).

(e) Privilegio de la encuesta como técnica de investigación, puesto que se trata del instrumento idóneo para fundamentar una conceptualización individualista, autónoma y psicológicamente determinada de la juventud. La encuesta es un gran mecanismo de imposición del horizonte de lo pensable, a partir del propio diseño de las preguntas sociológicamente relevantes y de una interpretación de los resultados, con efectos objetivadores, en la que el investigador utiliza sus propios *"marcos de sentido, que no han de ser necesariamente los de los encuestados"* (Martín Criado, 1998, p. 67)

1.2.4.2. Discursos y representaciones sociales sobre la juventud

Desde una perspectiva menos "destructiva" con la disciplina de la sociología de la juventud, otro autor que ha tratado el tema de la condición juvenil desde el punto de vista de los discursos y representaciones sociales vinculadas con este colectivo es Juan Carlos Revilla, quien esboza esta perspectiva en su tesis doctoral, dedicada a *La identidad personal en la pluralidad de sus relatos. Estudio sobre jóvenes* (1996) pero la apuntala definitivamente en su excelente artículo *La construcción discursiva de la juventud* (2001). Para Revilla, los estudios de juventud se han movido, paradójicamente, entre dos tendencias extremas (2001, p. 104): las investigaciones empíricas sin apenas reflexión teórica sobre el constructo "juventud", por un lado, y las reflexiones teóricas abstractas sobre el papel que los jóvenes deben jugar en la sociedad, lo cual conduce a la presentación de visiones enormemente estereotipadas –para bien y para mal– sobre este colectivo, que es tratado como un conjunto homogéneo, como un sujeto histórico con entidad propia. Así, al cambiar el ángulo de la mirada del investigador, en vez de indagar en las características culturales distintivas, pautas normativas, estilos de vida o formas de interacción de la juventud, podemos centrarnos en los diversos discursos –socialmente producidos, pero con efectos políticos e ideológicos– que se producen desde los diferentes grupos sociales –generalmente adultos– e instituciones –académicas, científicas, políticas, administrativas– sobre los jóvenes, con el objetivo de describir, pero también prescribir, el papel que este colectivo de jugar en nuestras sociedades contemporáneas. De esta forma:

"En el fondo, lo que se está estudiando en estos discursos es el grado de agencialidad que hemos de conceder a la juventud como sujeto histórico y a cada joven en particular. Esto es, hasta qué punto tienen sentido las explicaciones que sitúan a la juventud como sujeto o como objeto, como agente o como producto de una sociedad" (Revilla Castro, 2001, p. 106)

La conclusión final de este autor es la juventud es, ante todo, un colectivo dependiente, subordinado y limitado en sus posibilidades de agencia con respecto a los adultos con los que interactúa de manera cotidiana (Revilla Castro, 2001, p. 119). Esta dominación se manifiesta a través de una construcción paradójica del joven: por un lado, se presenta a la juventud de manera negativa, asociándola con valores como son el hedonismo, el conformismo y la falta de responsabilidad; por otro lado, sin embargo, también se presenta un estereotipo positivo sobre los jóvenes, quienes son descritos como la vanguardia del cambio social y tecnológico al que

asistimos en el mundo contemporáneo, como el sujeto histórico por excelencia que debe conducir y dirigir la historia, en una reinterpretación de brocha gorda de la dialéctica generacional que podíamos encontrar en autores como Ortega y Gasset. Esta "doble pinza" –negatividad y positividad– es enormemente funcional como elemento legitimador de la posición de los adultos y produce el desempoderamiento de los jóvenes, quienes son simultáneamente impulsados a convertirse en la vanguardia revolucionaria que alumbre el futuro de nuestras sociedades, mientras que se les niega el acceso a las posiciones sociales estructuralmente relevantes para poder llevar a cabo dicha transformación: el acceso a una posición acomodada en el mercado de trabajo, la posibilidad de adquirir una vivienda, de desarrollar una carrera biográfica estable. Y es que, además, probablemente algunos jóvenes sí que son capaces de ocupar posiciones privilegiadas en el proceso de reproducción generacional de las estructuras sociales, pero al haber centrado la causalidad del cambio en el factor edad, erosionando la influencia del resto de variables socioeconómicas que afectan a las oportunidades de vida de los sujetos, ayudamos a difundir la falsedad metonímica en la que se basa este modelo:

"Cuando se habla de juventud en general se tiende a referirse más a los estudiantes que a los trabajadores, más a los chicos que a las chicas, más a la clase media que a la baja. Se trata, pues, de un discurso normativo que dice lo que es normal y lo que no lo es dentro de los jóvenes" (Revilla Castro, 2001, p. 119)

Aunque gran parte de los discursos recogidos por Revilla³⁰ ya han sido mencionados a lo largo de las páginas anteriores, a partir de las distintas corrientes de pensamiento que han desarrollado la problemática de la juventud en el mundo moderno, sí que dedicaremos una breve reflexión a tratar la particular combinación de discursos que legitiman la conceptualización de la juventud como un colectivo intuitivamente preparado para la sociedad digital y las nuevas tecnologías. Además de una apropiación enormemente simplista de los fundamentos del análisis generacional, cuyas limitaciones expondremos en el epígrafe 1.3, la gran parte de corrientes de pensamiento que resaltaran la afinidad entre juventud y sociedad digital se basan en una retroalimentación recíproca de diversos discursos sociales. En primer lugar, encontramos una mezcla de mitificación de la juventud y de conceptualización de este colectivo como producto de un determinado ecosistema tecnológico, el ecosistema digital, en el que los jóvenes se han socializado desde la infancia. Al utilizar el tránsito entre las tecnologías analógicas y digitales como punto de inflexión fundamental hacia el desarrollo de la sociedad de la información, es

³⁰ Estos discursos son: (1) mitificación de la juventud, (2) hedonismo narcisista, (3) juventud como producto socio-histórico, (4) juventud como agente de cambio social, (5) contestación juvenil, (6) subcultura juvenil, (7) transición a la vida adulta, (8) juventud subordinada y discriminada, (9) la búsqueda de la identidad y (10) la diversidad juvenil (Revilla Castro, 2001). La mayor parte de las perspectivas sobre la juventud que hemos desarrollado incluyen alguno (o varios) de estos discursos en su análisis de la condición juvenil; así, el enfoque psico-dinámico suele centrarse en la búsqueda de la identidad y en la mitificación de la juventud como etapa de plenitud vital, de exaltación de las fuerzas e impulsos inherentes del ser humano; el enfoque funcionalista, por su parte, realiza una inteligente combinación de entender a la juventud como producto de la modernidad, como agente de cambio histórico y, alternativamente, de mitificación o hedonismo, según cumpla sus expectativas o no; el enfoque subcultural se ha centrado en el papel subordinado de la juventud, pero también en la contestación juvenil y en la distintividad cultural de sus prácticas y formas culturales, que sirven como resistencias ante los valores dominantes de la sociedad; los movimientos contraculturales podrían posicionarse entre la contestación juvenil, el hedonismo y la conceptualización de este grupo como agente de cambio social –o de cambio moral y ético de la sociedad moderna, al menos–; finalmente, las perspectivas más críticas, como la de Martín Criado o la del propio Revilla, destacarían la diversidad juvenil y el papel subordinado de este grupo social, sobre el que sobrevuela continuamente *"el problema de la expectativa"* (Naegle, 1969, p. 116)

también posible resaltar la distintividad cultural juvenil, al entender que los jóvenes conforman una ciber-cultura (Levy, 2007) o subcultura digital específica, en confrontación con las formas de vida y las pautas culturales de los adultos, quienes se socializaron en otro tipo de entorno tecnológico³¹. Además, encontramos presente el discurso de la juventud como agente de cambio social, ya que se entiende que son precisamente estas prácticas digitales distintivas de la juventud las que van a conformar el mundo digital del futuro, dejando de lado, por una parte, la propia diversidad de formas de apropiación tecnológica empíricamente presentes entre los jóvenes y, por otra parte, la enorme relevancia que las tecnologías digitales e Internet tienen en las prácticas sociales cotidianas de los adultos, que también se han transformado decisivamente gracias a la llegada de los ordenadores, los teléfonos móviles y la conectividad diaria y continua a la red. En definitiva, como veremos en el próximo capítulo, encontraremos una conceptualización de la juventud enormemente utópica, de forma que los adultos proyectan en este colectivo las esperanzas y frustraciones que viven en su vida cotidiana, ante la aceleración de los ritmos de cambio tecnológico y la imposibilidad de mantener el ritmo incesante del progreso. Esta proyección en los jóvenes de los miedos y las esperanzas de los adultos no es nueva, sino que se inserta en la manera misma en la que la modernidad es vivida por parte de la población, como una profecía faústica (Berman, 2013) que se ha escapado del control de sus creadores, por lo que se idealizan en los más jóvenes aptitudes super-humanas que los adultos niegan para sí mismos. En este sentido, no hay mucha diferencia entre los discursos ciber-utópicos que veremos en el próximo capítulo y esta aseveración que recogía Torregrosa en 1972 sobre la juventud española:

"El cambio tecnológico rápido que caracteriza a las sociedades de nuestros días, ha situado a la juventud en una posición real de ventaja frente a la generación adulta, que se encuentra en muchos casos con el problema de la obsolescencia de conocimientos y habilidades aprendidos en un contexto anticuado para las exigencias actuales. La juventud, por el contrario, carente de una experiencia obstaculizadora de nuevos y rápidos aprendizajes, puede adaptarse con mucha mayor facilidad a las exigencias de las nuevas técnicas" (Torregrosa, 1972a, pp. 38-39)

1.3. LIMITACIONES Y DIFICULTADES DE LA PERSPECTIVA GENERACIONAL

En las secciones anteriores hemos realizado, en primer lugar, un recorrido alrededor de las propuestas sociológicas relativas al estudio de las generaciones como categoría de análisis fundamental para entender las relaciones humanas y los procesos de cambio social; en segundo lugar, nos hemos centrado en una categoría generacional de especial relevancia en el mundo contemporáneo, como es la juventud, presentando una propuesta crítica sobre este concepto y destacando la diversidad de discursos ideológicos que confluyen en las diversas construcciones políticas y sociales de este colectivo. En esta última sección, sin embargo, vamos a volver a la problemática fundamental de las generaciones, mostrando algunas de las limitaciones y cuestionamientos que cualquier perspectiva generacional, en nuestro caso asociada al estudio de la juventud, debe tomar en consideración para poder llevar a cabo un análisis riguroso de la realidad social, que tome en consideración la importancia de la pertenencia generacional, la edad y el resto de constreñimientos sociales que afectan a la vida de los sujetos. La relevancia de articular el estudio de los jóvenes dentro del marco teórico más general de la sociología de las generaciones tiene que ver con la propia lógica relacional del concepto, ya que al hablar de

³¹ La distinción entre nativos e inmigrantes digitales (Prensky, 2001), que desarrollaremos en el próximo capítulo.

juventud, precisamente porque se trata de un grupo social muy heterogéneo sobre el que se vierten discursos y representaciones por parte de otros grupos sociales, siempre debemos tomar en consideración la especial articulación que, en un momento histórico dado y en un contexto social específico, existe entre las distintas posiciones generacionales contemporáneas que interactúan dentro de la estructura social. Así, como nos recuerda Naegele, *"las descripciones de la juventud son bastante a menudo formulaciones de adultos o reflexiones de jóvenes que desean hablar a los adultos. (...) La juventud seguramente no es nada (o es todo, bajo la forma de una utopía) sino se la compara con otra parte más amplia del curso de vida"* (1969, pp. 119–120)

El análisis sociológico de las generaciones, sin embargo, adolece de importantes limitaciones y dificultades que debemos tomar en consideración. En líneas generales, estas dificultades pueden dividirse en dos grandes grupos: en primer lugar, se destacan una serie de problemas de carácter epistemológico, que tienen que ver con la articulación entre la posición generacional con otra serie de factores y procesos socioestructurales que afectan al proceso de socialización y de construcción de los sujetos a lo largo de su trayectoria vital. En segundo lugar, encontramos una serie de dificultades metodológicas más concretas, que se relacionan con problemas de operacionalización y delimitación empírica de las generaciones realmente existentes en cada momento histórico y en cada contexto social. En la figura 1 se resumen estos dos grandes tipos de dificultades por las que atraviesa cualquier estudio de las generaciones:

Figura 1. Problemas epistemológicos y metodológicos de la perspectiva generacional

PROBLEMAS EPISTEMOLÓGICOS	PROBLEMAS METODOLÓGICOS
<p>A. Modelo de los tres tiempos</p> <p>A.1. Efecto de edad</p> <p>A.2. Efecto de generación</p> <p>A.3. Efecto socioestructural</p> <p>B. Articulación entre conciencia generacional y periodo histórico</p> <p>C. Articulación entre conciencia generacional y condiciones socioestructurales</p>	<p>D.1. Ambigüedad y polisemia</p> <p>D.2. Inicio y fin de una generación</p> <p>D.3. Solapamiento entre generaciones</p> <p>D.4. Límites generacionales</p> <p>D.5. Amplitud de una generación</p> <p>D.6. ¿Qué define una generación?</p>

Fuente: Elaboración propia

A. Comenzando por los problemas epistemológicos, la primera gran dificultad para conocer exactamente qué constituye una generación deriva de lo que Attias-Donfut ha denominado el modelo de tres tiempos (1988, p. 154), esto es, del hecho de que la trayectoria vital de cualquier sujeto está fuertemente delimitado por tres tipos de efectos diferentes: el efecto de edad, el efecto de generación y el efecto socioestructural, que no pueden entenderse de forma separada, ya que los tres constituyen aspectos indisolubles de la vida social de cualquier persona.

A.1. Así, el **efecto de edad** tiene que ver con lo que ya hemos descrito con anterioridad como etapa de vida o ciclo de vida del sujeto, esto es, con el hecho de que, en cada momento histórico determinado, la persona se encuentra en un determinado momento concreto de su propia trayectoria biográfica, por lo que la forma en la que se enfrenta a la realidad social e histórica de

su tiempo está, en gran medida, determinada por esta posición vital concreta. Esto es sumamente importante, tal y como destacaba Mannheim, en el caso de prácticas, actitudes o valores sociales desarrollados durante la juventud, que tienden a condicionar el resto de la biografía posterior del individuo. Así, cuando tengamos en cuenta las formas de incorporación de las nuevas tecnologías a la cotidianidad (la domesticación tecnológica), tendremos que tener en cuenta cómo *“los modos de consumo y las prácticas de ocio portan la marca del tiempo del momento en el que han sido adquiridas, así como los hábitos que las orientan”* (Attias-Donfut, 1988, p. 146).

A.2. Por otro lado, el **efecto de generación**, estrechamente relacionado con lo que habitualmente se denomina brecha generacional (Spitzer, 1973, p. 1360), tiene que ver con la adquisición de prácticas, actitudes y valores dentro de un determinado grupo de edad, por lo que nos presenta una faceta más sincrónica de la generación, esto es, aquella que tiene que ver con la emergencia de una cierta homogeneidad estructural dentro de una clase de edad concreta debido a que experimentan la realidad social filtrada por su pertenencia a unos determinados grupos sociales que se constituyen en base a la edad y que, por lo tanto, tienen una serie de roles, expectativas y formas de relacionarse con el resto de grupos determinados. Este efecto, en definitiva, nos remite a los análisis más típicamente funcionalistas de la primera sociología de la juventud, donde el énfasis se sitúa en el análisis de los modos de vida diferenciales de cada generación, en relación con las generaciones anteriores y posteriores. El problema es que, tal y como señala Spitzer, para delimitar claramente este efecto de generación es necesario descontar aquellas diferencias entre grupos de edad que se derivan del efecto de edad, ya que únicamente existirá una brecha generacional cuando *“la división percibida entre las generaciones es mayor que la que normalmente se atribuiría a las diferencias de las etapas vitales”* (1973, p. 1360)

A.3. Finalmente, tendríamos que tener en cuenta el **efecto socioestructural** más general, esto es, la influencia que tienen las condiciones sociales, económicas, culturales (o de cualquier otra índole) en el proceso de socialización de los sujetos, que no están únicamente determinados por su momento vital, o por su pertenencia a un determinado grupo de edad, sino también por su posicionamiento dentro de la estructura social, en sentido más amplio. La correcta articulación entre estos tres efectos que condicionan la trayectoria vital de cualquier sujeto está en la base de desarrollar un análisis sociológico que tome en consideración, de manera adecuada, la complejidad de la noción misma de generación, donde cada uno de dichos efectos no puede entenderse de manera separada del resto:

“El efecto de la edad sobre las conductas sociales no puede ser independiente de la inscripción social de la edad. (...) No existe un efecto de edad ‘puro’, observable, lo que observamos es ya el resultado de una interacción compleja de la edad, de la cohorte y de las condiciones sociales del momento, esto es, de aquellas que van a condicionar la orientación hacia el futuro” (Attias-Donfut, 1988, pp. 154–155)

B. En esta línea, otra dificultad epistemológica fundamental de los análisis generacionales tiene que ver con la relación entre **conciencia generacional y periodo histórico**, ya que éste último *“representa el contexto histórico en el que la influencia se ejerce sobre las diferentes generaciones presentes”* (Attias-Donfut, 1988, p. 154), de forma que en ocasiones es posible confundir aspectos que tienen que ver con la sensibilidad vital de un momento dado (el espíritu del tiempo) con aspectos que son más concretos, y que tienen que ver con la sensibilidad vital de una generación concreta. En términos mannheimianos, esta dificultad se puede solucionar con la explicitación de la articulación entre posición generacional y conexión generacional, esto es, bajo qué condiciones puede afirmarse que la pertenencia a una determinada generación, situada dentro de un marco sociohistórico específico, constituye una conexión generacional y favorece el

surgimiento de una conciencia generacional entre sus miembros. La posición generacional, como ya señalamos, se deriva simultáneamente de la coexistencia biológica y sociohistórica de sus miembros, pero en esta definición encontramos una dificultad que Mannheim no tuvo suficientemente en cuenta, esto es, la distinción orteguiana entre contemporaneidad y coetaneidad, de forma que en cada época histórica considerada, en cada contexto social específico, conviven con mayor o menor conflicto diferentes generaciones, situadas en diferentes etapas vitales, pero, en definitiva, tomando diferentes posiciones ante una realidad social, un momento histórico y un espíritu del tiempo que es, al menos en su fundamentación básica, compartido. En otras palabras, es bastante frecuente adscribir a una generación concreta –que suele ser la juventud, la etapa más importante en el proceso de socialización, según Mannheim– modos de pensamiento, valores, actitudes y prácticas sociales que están enormemente extendidas a lo largo de todo el cuerpo social, ya que tienen más que ver con el contexto histórico y social que con características específicas de una generación. Por ejemplo, en el caso de la relación entre jóvenes y nuevas tecnologías –que desarrollaremos en la siguiente sección– es bastante frecuente atribuir a los jóvenes, de manera casi exclusiva, una serie de prácticas digitales y actitudes hacia la tecnología que están enormemente extendidas entre la población general, ya que tienen más que ver con el paisaje mediático y tecnológico actual (Bolin, 2018) que con características intrínsecas de una determinada generación de supuestos nativos digitales. Esta confusión tan frecuente entre experiencia de vida y periodo histórico, entre generación como actitud vital y espíritu del tiempo histórico en el que dicha generación desarrolla su existencia, es también descrita brillantemente por Abrams, quien destaca que *“la historia de vida y la historia del mundo se fusionan para transformarse mutuamente. La identidad se erige en el interior de esta doble construcción del tiempo”* (Abrams, 1982, p. 256)

“El problema de las generaciones (...) es el problema del acompasamiento de dos calendarios diferentes; el calendario del ciclo de vida individual y el calendario de la experiencia histórica. (...) Nuevas historias de vida son constantemente vividas en relación con nuevas historias que atraviesa el mundo; sucesivas hordas bárbaras invaden sucesivamente diferentes imperios sociales y los conquistan de maneras diversas” (Abrams, 1982, p. 240)

C. Aparte de esta articulación entre generación y periodo histórico, también podemos encontrarnos con la dificultad inversa, esto es, la compleja **articulación entre la conciencia generacional** de los sujetos y el resto de **características socioestructurales** que también afectan a su proceso de socialización y a su posición en la estructura social, entre las que podríamos situar el género, el contexto nacional de existencia, la clase social o estatus socioeconómico, el capital cultural, el origen étnico o cualquier otra variable que, en definitiva, nos muestra la variedad de sensibilidades vitales diferenciales que surgen dentro de una generación concreta. En términos mannheimianos, esta dificultad podría traducirse en la relación que existe entre posición generacional, conexión generacional y unidad generacional, de forma que, dentro de un contexto histórico y social general en el que una nueva generación desarrolla su existencia, existen distintos posicionamientos concretos (unidades generacionales) con los que distintos segmentos sociales se enfrenten a la realidad social del momento histórico en el que desarrollan su trayectoria biográfica. Por lo tanto, de igual modo que la pertenencia a una determinada cohorte etaria no puede analizarse de manera autónoma, sin tomar en consideración la trayectoria biográfica del sujeto y su posicionamiento dentro de un contexto histórico más amplio, tampoco la adscripción a una determinada posición generacional es indiferente de la influencia de otro tipo de factores socio-estructurales. Como destaca Abrams,

para la existencia de una generación: “*la edad es una condición necesaria pero no suficiente*” (1982, p. 261)

“La edad es una condición necesaria pero no suficiente para su existencia. Otros factores como la clase, la religión, la raza, la ocupación, el contexto institucional, en definitiva, todas las categorías del análisis socioestructural, deben ser introducidas para explicar su habilidad única para elaborar algo a partir de sus experiencias históricas. En otras palabras, el estudio de las generaciones saca a la luz tanto diferenciaciones relevantes entre las generaciones como dentro de ellas” (Abrams, 1982, pp. 261–262)

El sociólogo británico está hablando aquí, sin utilizar estas palabras, de la peligrosa tendencia que puede existir en la investigación sociológica hacia exagerar de manera excesiva la homogeneidad intrageneracional y la heterogeneidad intergeneracional. De esta forma, es bastante frecuente, a la hora de intentar delimitar generaciones concretas, siempre en relación a otras con las que coexisten, o que les preceden históricamente, enfatizar elementos o características compartidas de una generación, lo que puede conducir a minusvalorar o rechazar aquellos elementos divergentes o heterogéneos de los distintos miembros de una misma generación o, en otras palabras, a no tomar en consideración el efecto que pueden tener otro tipo de variables socio-estructurales que también afectan a las personas en sus trayectorias vitales. Así, se construye un modelo homogéneo ideal de los miembros de una generación en base a la pertenencia de una cohorte de edad compartida, mientras que se pasan por alto aspectos sociales, económicos y culturales fundamentales como pueden ser la clase social, el género, el nivel cultural, el origen étnico o el contexto geográfico en el que las personas viven. La fuerza centrífuga que separa a las generaciones entre sí se alinea con la fuerza centrípeta que las une dentro de sí, convirtiendo a las distintas generaciones en los sujetos históricos por excelencia, en los peldaños que nos permiten remontar la intrincada escalera del progreso social. Esta heterogeneidad interna de las generaciones ya era reconocida por Mannheim, para quien, como ya remarcamos un poco más arriba, únicamente podía recalcarse el efecto del factor generacional cuando se habían considerado todos los efectos socio-estructurales y socio-históricos alternativos (1993, pp. 231–232). Sin embargo, ha sido Philip Abrams quien más se ha preocupado por incorporar a su análisis de las generaciones todas las variables propias del análisis socioestructural, ya que entiende que la identidad generacional tiene que ver con procesos históricos determinados de socialización específica en los que, sin embargo, encontramos una gran variedad de posicionamientos sociales, más allá de la pertenencia a un determinado grupo de edad.

D. Más allá de estas dificultades de carácter más bien epistemológico, el estudio sociológico de las generaciones también adolece de una serie de **problemas metodológicos y dificultades de definición concretas**. Este tipo de problemas tienen que ver con la aplicación empírica del concepto de generación a diferentes realidades sociohistóricas, así como con las dificultades que presenta la generalización y la universalización de las categorías generacionales (*baby boomers*, generación X, generación Y, *millennial*, etc.) más allá del ámbito específico de investigación. En este sentido, vamos a basarnos en las dificultades del análisis generacional que ha expuesto recientemente Leslie Haddon en un texto sumamente interesante, titulado *Generational analysis of people's experience of ICTs* (2018), destacando los principales problemas concretos con los que nos encontramos en cualquier análisis empírico que intente delimitar claramente qué constituye una generación:

D.1. Ambigüedad y polisemia. El primer problema metodológico fundamental del concepto de generación tiene que ver con la propia ambigüedad del término, que en gran medida lastra sus explicaciones, ya que en muchas ocasiones no existe la suficiente claridad conceptual

en los distintos análisis y aplicaciones concretas de un término tan polisémico y que ha sido incorporado a una variedad tan amplia de disciplinas, como señalamos en la sección anterior. Lillian Troll (1970, pp. 199–200), concretamente, destaca que existen en la literatura cinco conceptualizaciones diferentes del término generación: (1) generación como descendencia genealógica (padres, hijos, abuelos, etc.); (2) generación como grupo de edad; (3) generación como estado de desarrollo (infancia, juventud, adultez, tercera edad, etc.); (4) generación como intervalo de edades (4, 10, 15 o 30 años) y (5) generación como *Zeitgeist*, como espíritu del tiempo en un momento dado (contracultura, valores posmateriales, sociedad de consumo, posmodernidad, etc.). Así, distintas disciplinas dentro de las ciencias sociales han desarrollado definiciones muy diferentes del concepto de generación, todas ellas relevantes, pero, en ocasiones, referidas a aspectos totalmente separados de la realidad social. En el caso de la demografía, el concepto de generación ha sido reemplazado por el de cohorte de edad, que representa mucho mejor el afán mesurable y clasificatorio de esta disciplina, que se ha preocupado más por establecer unos conceptos fácilmente operacionalizables que por destacar las dimensiones más ambiguas y cualitativas del concepto de generación; en el caso de la etnología, el camino ha sido otro, puesto que el concepto de generación se ha vinculado específicamente, como ya destacamos en el epígrafe anterior, con la genealogía y la filiación entre los distintos colectivos sociales. En su uso dentro de la sociología, una dificultad de definición básico tiene que ver con la ambigüedad y la polisemia que presenta la noción de generación, la cual puede referirse, al menos, a tres cuestiones diferentes al mismo tiempo: *“conjunto de seres que descienden de otros según su grado de filiación / espacio de tiempo correspondiente al intervalo que separa cada grado de filiación / [y] conjunto de individuos que tienen, más o menos, la misma edad”* (Attias-Donfut, 1988, p. 11). Así, nos encontramos con la dificultad de trabajar con una noción de generación más difusa y difícil de operacionalizar:

“La noción de generación no es ni cuantificable ni codificable, sino que se refleja en los usos dominantes de una comunidad que podríamos denominar espiritual: la puesta en común de experiencias, de ideas, de mentalidades, de ciertas visiones del mundo y de la sociedad. Se refiere a la vez a una sección de la historia social y a de los modos de pensamiento” (Attias-Donfut, 1988, p. 144).

Esta dificultad de definición también era descrita por Marías, quien señalaba que las generaciones eran, a la vez, los actos y los personajes de la historia (1964, p. 58). Attias-Donfut, por su parte, destaca el problema que supone utilizar una palabra que a la vez se refiere al movimiento por el cual cada sujeto llega a la existencia en un momento determinado y al producto de dicho movimiento generacional, esto es, a la gente que compone una generación.

D.2. Inicio y fin de una generación. El segundo problema metodológico tiene que ver con el establecimiento claro de las fronteras entre una generación y las que se sitúan inmediatamente antes y después. De esta forma, existe un problema básico en el hecho de establecer claramente el momento histórico en el que se produce el cambio generacional, sobre todo en el caso de procesos de cambio social prolongados en el tiempo que no pueden reconducirse claramente a hechos históricos concretos, como por ejemplo el surgimiento de la sociedad de la información, el tránsito de la modernidad a la posmodernidad, la emergencia de la sociedad postmaterialista, el proceso de globalización o el avance del modelo postfordista de regulación laboral. La tradición orteguiana desaconseja totalmente la construcción de generaciones en base a realidades muy específicas de la vida social, como por ejemplo las generaciones literarias (generación del 98, del 27, etc.) que tan en boga estaban durante la primera mitad del siglo XX. Así, como destaca Luis González Seara, en una crítica a este tipo de generaciones ad hoc que podríamos denominar

‘temáticas’, “a pesar de moverse dentro del concepto más amplio de generación, su propio tema les lleva a examinar casi como un círculo aislado sus generaciones de artistas, perdiendo la visión global de la sociedad” (1978, pp. 95–96). Asimismo, también debe evitarse la elaboración de un modelo generacional en base a una reconstrucción histórica de grandes figuras –que es en gran medida la metodología que utilizan los discípulos de Ortega–, puesto que únicamente conseguiríamos establecer los valores o sensibilidades de una élite social, dentro de un contexto social muy específico, mientras que el concepto de generación debería ser mucho más abarcador, incluyendo a todo el cuerpo social existente en un momento histórico determinado, una variedad humana que, al ser proyectada hacia la existencia en un momento histórico concreto, comparte una cierta sensibilidad o altitud vital:

“Cada generación representa una cierta altitud vital, desde la cual se siente la existencia de una manera determinada. (...) Podemos imaginar a cada generación bajo la especie de un proyectil biológico, lanzado al espacio en un instante preciso, con una violencia y una dirección determinadas” (Ortega y Gasset, 2004, p. 564)

Por otro lado, la tradición mannheimiana también se postula en contra de este tipo de asociaciones generacionales excesivamente simplistas, puesto que para el autor alemán la distinción generacional debe postularse únicamente cuando se han descartado todas las variables sociohistóricas alternativas, entre las que podríamos destacar la clase social, la socialización diferencial de género, el origen étnico, el contexto sociocultural en el que se sitúan los actores sociales, el capital cultural diferencial, etc. De este modo, los problemas de inicio y fin de una generación deben ser, sobre todo, problemas empíricos, en los que se analice en profundidad, en cada contexto y en cada momento histórico, qué cambios o transformaciones de la realidad –como por ejemplo la revolución tecnológica que supone la sociedad de la información– tienen el potencial suficiente de constituir un cambio generacional, que afecta a los valores, las percepciones sobre la realidad y los modos de vida concretos de los sujetos, de una forma radical, que va a más allá de las diferencias de género, de posición socioeconómica o de capital cultural. Si, como vimos, para Mannheim la juventud es el periodo fundamental de adquisición de determinados valores y modos de vida que afectarán al resto de la trayectoria vital del individuo, la cuestión sería identificar aquellos cambios revolucionarios que, afectando decisivamente a la socialización primaria de los sujetos, condicionarán, con posterioridad, una actitud vital determinada hacia la realidad y, en todo caso, diferente a la de las generaciones más mayores, que han experimentado un tipo de socialización radicalmente distinta. Como veremos en la siguiente sección, un gran número de autores encuentran en el surgimiento de las tecnologías digitales, del mundo audiovisual y de Internet, a grandes rasgos, el fundamento tecnológico que explicaría esta socialización diferencial y, por ende, esta distinción generacional, mientras que otros autores consideran que este tipo de línea explicativa supone una forma muy simplista de determinismo tecnológico.

D.3. Solapamiento entre generaciones. Tiene que ver con el solapamiento que existe entre distintas generaciones, ya que no todos los miembros de un determinado grupo de edad experimentan las mismas condiciones sociohistóricas simultáneamente, de forma que es posible que convivan varias generaciones de personas en el mismo periodo histórico. El solapamiento generacional, sin embargo, puede referirse a dos dimensiones totalmente diferentes: (a) generaciones en distinto momento vital que conviven en una misma época social y (b) generaciones en el mismo momento vital que presentan sensibilidades vitales diferentes. En el primer caso, hablaríamos de una verdadera convivencia o coexistencia de varias generaciones, en

etapas vitales distintas, en cada momento sociohistórico, que se irían sucediendo en el tiempo conforme unas desaparecen y otras aparecen. Ortega y Gasset, como vimos, asume con naturalidad la convivencia de al menos dos generaciones importantes en el mismo momento histórico, las de iniciación (30-45 años) y las de predominio (45-60 años), mientras que el resto de generaciones contemporáneas se consideran poco importantes para la explicación del cambio social, aunque también coexisten en cada momento histórico determinado. Asimismo, como ya destacamos más arriba, para Marías la convivencia entre distintas generaciones es una de las bases fundamentales de la vida social, ya que no puede existir un cuerpo social íntegro, por utilizar su terminología, si no coexisten e interactúan recíprocamente, en cada momento histórico, al menos cuatro generaciones (de 15 años cada una), que conforman lo que al autor denomina una época mínima (Marías, 1964, p. 61). En este punto, por lo tanto, el análisis generacional debe complementarse con el análisis de clases o grupos de edad, ya que es fundamental analizar cómo distintos grupos de edad, en diferentes etapas de su vida personal y social, conviven, sin embargo, en un marco social e histórico determinado, siendo de hecho esa convivencia intergeneracional –lo que Eisenstadt denominaba grupos heterogéneos de edad (Eisenstadt, 1956, p. 36)– una de las precondiciones básicas de la vida social; la propia existencia del aprendizaje y la socialización se basan en el hecho de que las generaciones más jóvenes deben ser introducidas en los marcos culturales y las prácticas sociales de la sociedad mediante un proceso de socialización y enculturación, mientras que las generaciones mayores van progresivamente abandonando la vida social, debido a la mortalidad inherente de la existencia humana.

En segundo lugar, el solapamiento también puede teorizarse en un sentido socioespacial, más que temporal, ya que los factores biológicos etarios no son suficientes para definir una generación, como ya señaló Mannheim en su crítica a la perspectiva naturalista de las generaciones. Por lo tanto, al ser necesarias unas condiciones sociales y materiales compartidas, más allá de la coincidencia etaria, es posible la coexistencia en el tiempo de dos generaciones, con sensibilidades vitales distintas, que físicamente están presentes en el mismo momento temporal, pero que no tienen una vida social e histórica comunes. En este caso nos encontraríamos con dos generaciones totalmente diferentes, pertenecientes a contextos históricos y sociales que no tienen relación entre sí, por lo que verdaderamente no existiría un verdadero solapamiento entre las mismas; simplemente nos encontraríamos con dos sociedades que coexisten temporalmente, desde un punto de vista físico, pero no tienen un contacto real que permita subsumirlas dentro de un marco histórico unificado. Existe, sin embargo, un solapamiento generacional efectivo dentro de cualquier sociedad, que tiene que ver con la heterogeneidad propia de cualquier grupo de edad, ya que la dimensión generacional no es la única que delimita la condición vital del sujeto, sino que otras condiciones estructurales como el género, la clase social o la pertenencia nacional, entre otras, también afectan a su proceso de socialización. Este tipo de solapamiento, en el caso de Ortega, no encuentra una fácil resolución, debido a la dicotomía elitista entre minorías selectas y muchedumbres y a la poca atención que presta a la estructura social³². La teoría de Mannheim, sin embargo, sí que permite atender a este tipo de heterogeneidad intrageneracional a partir de los conceptos de posición, conexión y unidad generacional. De esta forma dentro de una misma posición generacional, no todos los miembros se movilizarán activamente en una conexión

³² Es necesario reconocer, sin embargo, que la ampliación y reelaboración de la teoría de las generaciones de Ortega desarrollada por Julián Marías (1964) sí que presta una mayor atención a la estructura social y a su relación con las distintas generaciones que conviven dentro de cada momento histórico. Así, Marías utiliza frecuentemente el concepto de vigencias sociales, entendidas como todos los aspectos objetivos de mi contorno social con los cuales tengo que contar, esto es, todas las presiones sociales que afectan, en una medida u otra, a los sujetos.

generacional y, dentro de ésta última, podrán aparecer unidades generacionales en conflicto o desacuerdo, pero que, sin embargo, comparten una misma posición dentro una sensibilidad vital y un espíritu del tiempo determinados.

D.4. Límites generacionales. Del mismo modo, al ser imposible establecer una fecha clara de inicio y fin de una generación, es posible que exista un intervalo temporal en el que determinadas personas vivan entremedias de dos generaciones distintas claramente delimitadas, como pueden ser la generación X y los *millennials*, de forma que sea difícil establecer si sus características y prácticas sociales tienen más que ver con la una o con la otra. Como describe Attias-Donfut, esta limitación se encuentra en el fundamento mismo del desarrollo de la historia como disciplina, que encuentra el concepto de generación excesivamente ambiguo y confuso, prefiriendo hablar de periodos o de épocas (1988, p. 68) en base a unos acontecimientos históricos concretos. En el caso de Ortega o de Marías, el tema de los límites generacionales es simplemente un problema empírico que debe resolverse mediante la investigación aplicada en un determinado contexto social, entendiendo que la ciencia histórica y sociológica no puede tener la precisión de la física o de las matemáticas, por lo que pueden existir individuos precoces (que se adelanten al tiempo histórico de su generación) y tardíos (que desarrollan su vida histórica más tarde de lo que les tocaría según el modelo). El problema de fondo, tal y como señala Haddon, es que *“aquellos que nacen cerca del principio o el final de una generación particular tienen más experiencias en común con los miembros de la generación siguiente o anterior”* (2018, p. 39). Sin embargo, tal y como defiende Spitzer, el problema de delimitar determinados intervalos generacionales en base a unas características comunes, cuando la realidad histórica es continua y las cohortes se suceden de manera lineal (no por etapas o escalones generacionales), es simplemente una cuestión de análisis sociológico concreto y una limitación común a cualquier tipo de abstracción conceptual. Tal y como defiende este autor, *“especificar generaciones no es más arbitrario que especificar clases sociales, ideologías o movimientos políticos, donde es inevitable esbozar una cierta ambigüedad en los límites de las categorías”* (Spitzer, 1973, p. 1358). Por lo tanto, quizás no deberíamos preocuparnos tanto por el hecho de que la realidad empírica con la que nos enfrentamos, a la hora de delimitar unos intervalos etarios como pertenecientes a una u otra generación, es más compleja que la categoría misma con la que intentamos comprenderla, sino que la propia investigación sociológica debe dirigirse a comprender claramente cuáles son las características comunes y diferenciales de cada uno de los conceptos heurísticos que construimos para dar sentido a la realidad histórica y social.

D.5. Amplitud de las generaciones. Relacionada con la anterior, una tercera dificultad tiene que ver con la delimitación clara de cuántos años de intervalo suponen, claramente, una generación, puesto que algunos teóricos han establecido generaciones que abarcan desde 10 años (Feixa, 2006), pasando por los 15 de la teoría clásica de Ortega hasta más de 30, que era el límite que marcaba el propio Mannheim para establecer una conexión generacional clara (1993, p. 196). No se trata de un simple problema de delimitación conceptual, sino que tiene importantes implicaciones prácticas a la hora de establecer cuáles son los elementos que definen una generación, como veremos a continuación. En teoría, cuanto más estrecho se haga el intervalo de edad que supone una generación, mayor será la homogeneidad entre sus miembros y la vinculación con eventos sociohistóricos concretos, pero menor será, también, la heterogeneidad con respecto a las generaciones previas y posteriores. Del mismo modo, si el intervalo es demasiado amplio, es posible que la diversidad, incluso en términos de edad, sea tan grande que gente que clasificamos dentro de una generación haya experimentado determinados eventos históricos de forma muy diferente, tal y como describe Haddon para el caso de la generación del baby-boom: *“aunque los baby boomers son comúnmente asociados con las protestas antibelicistas*

en contra de Vietnam de finales de los 60, algunos de sus miembros más jóvenes estaban en preescolar en ese tiempo” (2018, p. 39). Es por ello que algunos autores, como por ejemplo Philip Abrams, prefieren hablar de generaciones sociales, de forma disociada de las generaciones biológicas o de los ritmos concretos del ciclo de vida de los individuos, vinculando el paso de una generación a la siguiente con el cambio de las condiciones sociohistóricas conducentes a la formación de determinadas identidades generacionales diferenciales, que son a la vez individuales (trayectorias vitales) y sociales (situadas social e históricamente). Esto soluciona el problema de cuantificar unos intervalos etarios concretos, pero añade un plus de incertidumbre a la delimitación empírica de las generaciones, ya que *“este tipo de generación, una construcción de tiempo histórico, puede durar desde diez años hasta mil”* (1982, p. 259), pudiendo llegarse a afirmar que *“toda la historia de muchas sociedades tradicionales no representa más que una generación sociológica”* (1982, p. 256). En resumen, lo que es importante resaltar, sin llegar a estos extremos, es que, metodológicamente, la delimitación concreta de generaciones, en cada contexto empírico de investigación, supone intentar establecer un punto de encuentro entre posturas excesivamente formalistas –que se sustentan en la delimitación exacta y medible de los intervalos generacionales– y posturas sumamente estructuralistas –que se basan en la focalización en los sistemas de significados, valores y prácticas sociales institucionalizadas de una determinada sociedad. En definitiva, una dialéctica no muy diferente de la síntesis realizada por Mannheim entre aproximaciones naturalistas (Comte) y aproximaciones historicistas (Dilthey) al problema de las generaciones.

D.6. ¿Qué define una generación? Una de las dificultades más importantes del análisis generacional es establecer qué elementos sociales, históricos, culturales, económicos, tecnológicos o de cualquier índole suponen la base suficiente para establecer una diferencia generacional clara. Es bastante frecuente que se utilice la emergencia de una determinada corriente cultural, como puede ser la cultura *hippy* o la emergencia de la música *punk*, como elementos definitorios de una determinada generación –contraculturas y subculturas juveniles–, mientras que también podría aludirse a circunstancias demográficas, estructurales o a procesos de cambio de largo recorrido, como por ejemplo la emergencia de la sociedad de consumo de masas con posterioridad a la segunda guerra mundial –cultura juvenil. En términos funcionalistas–. A la hora de establecer una generación, por lo tanto, es necesario delimitar de manera clara qué elementos concretos se toman en consideración, dentro del abanico de posibilidades que encontramos en una realidad social compleja, para establecer las diferentes generaciones, puesto que de esta forma será posible acotar el objeto de estudio, realizar estudios comparativos rigurosos sobre las características, valores, prácticas o estilos de vida de las distintas generaciones y, de forma más general, favorecer la claridad conceptual y la relevancia de las tipologías generacionales propuestas. Por ejemplo, como ya vimos, en el caso de Ortega y Gasset, aun considerando que toda generación está conformada por una minoría selecta y una muchedumbre, se utilizaba como metodología para demarcar generaciones la selección de personalidades notables que, en cierta medida, encapsularían en su propia trayectoria vital el espíritu de una época³³. Otra forma, bastante habitual en la historiografía, de marcar las diferencias generacionales y los cambios de época tiene que ver con la entronización de acontecimientos históricos o fenómenos sociales muy concretos, que se considera que tienen la

³³ La aplicación de esta metodología para identificar generaciones puede encontrarse en el ensayo *En torno a Galileo* (Ortega y Gasset, 2006), donde se usa precisamente la figura del astrónomo para reconstruir el cambio histórico producido entre los siglos XVI y XVII. Más recientemente, por ejemplo, Julián Marías ha utilizado una metodología similar para tratar de reconstruir las generaciones españolas desde comienzos del siglo XX (1978).

suficiente relevancia histórica como para determinar un cambio sustancial en el espíritu del tiempo de un momento determinado. Así, tal y como señala Attias-Donfut, a pesar de que esta estrategia deja de lado toda una serie de factores socioestructurales y procesos de transformación de largo recorrido, tiene un poderoso efecto performativo en la autopercepción o conciencia generacional de los sujetos, que constantemente reconstruyen su pasado y su memoria en base a este tipo de hitos históricos que pueden ser de lo más variopintos, como el crack del 29, la caída del muro de Berlín o la aparición del primer iPhone en el mercado. De este modo, *“definir la pertenencia a una generación por el sesgo de la (...) historia selectiva (un evento o un fenómeno remarcable) participa de un discurso que revela prácticas sociales que contribuyen a la producción de la memoria y de la historia”* (Attias-Donfut, 1988, p. 172). Una última manera de definir las generaciones, más interesante sociológicamente, pero también más compleja y difusa, tiene que ver con la descripción de procesos sociales e históricos de largo recorrido, que, estructuralmente, determinan un marco de posibilidad dentro del cual las trayectorias vitales de los sujetos pueden desarrollarse en base a una cierta identidad generacional compartida. Este enfoque, defendido por Abrams, pone el énfasis en el proceso mismo de socialización y en no olvidar las condiciones socioestructurales en las cuales los sujetos desarrollan su existencia, siendo la metodología menos arbitraria de todas, pero, al mismo tiempo, la que más sufre los distintos problemas de definición que hemos mencionado más arriba (inicio y fin de las generaciones, solapamiento, límites generaciones y amplitud de las generaciones). Tal y como señala el sociólogo británico:

“La traslación de la experiencia histórica en nuevos significados y patrones de identidad no tiene por qué ser una respuesta dramática a un evento singular y momentáneo. También puede producirse gradualmente, a partir de la acumulación progresiva de experiencias mundanas. En dichas circunstancias los puntos de corte entre generaciones tienden a permanecer oscuros; uno puede establecer que, en un momento determinado del tiempo, un nuevo tipo de identidad se ha establecido, pero no puede identificar claramente el punto en el cual dicho establecimiento comenzó” (Abrams, 1982, pp. 259-260)

CAPÍTULO 2. LA JUVENTUD EN EL CONTEXTO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

"Dentro de unos pocos años habrá pasado todo, y la raza humana se habrá dividido en dos. Este mundo que conocéis ya no puede volver atrás, y ya no tiene tampoco futuro. Han terminado los sueños y las esperanzas de vuestra raza. Habéis dado origen a vuestros sucesores, y vuestra tragedia consiste en que nunca podréis entenderlos, que nunca podréis comunicaros con sus mentes. En realidad no tendrán mentes. Serán, todos, una simple entidad, como vosotros sois las sumas de miríadas de células. Pensaréis que no son seres humanos, y tendréis razón"

Arthur C. Clarke (2002) . *El fin de la infancia*

Debido a la integración cada vez mayor de las tecnologías digitales y los nuevos medios de comunicación, con especial énfasis en la “revolución” que ha supuesto Internet, en la sociedad, tanto a nivel macroestructural como en los espacios microsociales de actividad y experiencia de las personas, la preocupación por los efectos que la generalización de dichas tecnologías tienen en las formas de vida e interacción social de la población ha sido una constante desde el último tercio del siglo XX. No se trata, sin embargo, de un fenómeno realmente nuevo, puesto que la reflexión sobre los efectos que las transformaciones tecnológicas producen en las formas sociales forma parte de la historia misma de la ciencia social desde la primera revolución industrial. Asimismo, en la comprensión de la dialéctica continua entre tecnología y sociedad, el énfasis en la cuestión generacional y la conceptualización de la juventud como grupo social responsable del cambio social y de la apropiación de las innovaciones tecnológicas más relevantes tampoco es algo especialmente reciente, ya que otro tipo de innovaciones tecnológicas del pasado –como por ejemplo la televisión o la radio– también se han intentado asociar con unos determinados grupos de edad, cuya principal característica en común era haber crecido y haberse socializado en un entorno social y tecnológico determinado. En todo caso, si bien la asociación privilegiada entre juventud y tecnología no es una práctica discursiva realmente reciente, con el surgimiento y extensión progresiva de las nuevas tecnologías digitales de la información y la comunicación se ha vuelto a repetir, tanto en el campo académico como en el mediático, este entrelazamiento discursivo entre los jóvenes y el uso de las TIC, emergiendo una gran cantidad de términos y conceptos que intentan dar cuenta de esta estrecha interconexión que existe entre el contexto tecnológico, caracterizada por el avance del proceso de digitalización y la extensión cada vez mayor de Internet, y el contexto social, caracterizado por el surgimiento de una supuesta generación digital (Buckingham y Willett, 2006) que se ha socializado en el uso cotidiano de este tipo de tecnologías, por lo que poseerían una cierta cultura digital o *cibercultura* (Levy, 2007) compartida.

Aunque el proceso de globalización y el surgimiento de la sociedad de la información son fenómenos históricos bastante más antiguos en el tiempo, es entre de los años 90 y comienzos de los 2000 cuando se comienza a reflexionar sobre los efectos que estas transformaciones

estructurales tienen en los modos de vida, actitudes, valores y formas de pensamiento de las nuevas generaciones. Como señalan Wilska & Kuoppamäki (2018), durante estos años era bastante común afirmar que, debido a factores de socialización tecnológica temprana, la brecha generacional que separaba a los miembros de la generación Y, o generación del milenio, de sus hermanos mayores (la generación X), era mucho mayor que la que había separado a estos últimos de sus padres, la generación del *Baby Boom*. El punto focal de la argumentación se ponía en el proceso acelerado de digitalización y a la generalización del acceso a Internet en los hogares, que haría que los niños, socializados por primera vez en la historia en un entorno informacional interconectado a través de la red, habrían adquirido una naturalidad intuitiva hacia el uso de las nuevas tecnologías, así como una nueva escala de valores más globalizados, democráticos, colaborativos, cosmopolitas y tolerantes hacia la diversidad:

“Especialmente a comienzos de los años 2000, los estudios sobre el uso de las TIC mostraban claras diferencias por cohorte de edad, lo que llevaba a la asunción de que las habilidades tecnológicas se adquirirían durante la juventud, y que la involucración en el uso de la tecnología estaría modelando los valores nucleares de esta generación, que posteriormente determinaría sus intereses y competencias hacia el uso de estas tecnologías en etapas posteriores de su vida” (Wilska y Kuoppamäki, 2018, p. 150).

Sagazmente, Leslie Haddon utiliza el concepto de **marketing generacional** (2018, p. 39) para señalar la enorme popularización del enfoque generacional tanto dentro como fuera del contexto académico, en ocasiones mostrando una enorme falta de rigor que ha perjudicado a las propias ciencias sociales, ya que ha sido bastante habitual reducir la enorme complejidad de la realidad social a llamativas y rimbombantes etiquetas que no se fundamentan empíricamente pero que, sin embargo, tienen un gran poder persuasivo desde el punto de vista comunicativo. Así, como señala esta autora, *“en general, el análisis generacional no ha sido necesariamente reforzado por los escritos más populares que realizan afirmaciones muy firmes acerca de las influencias generacionales de los miembros de la generación X o de los millennials”* (Haddon, 2018, p. 39), sino que ha contribuido a que este tipo de términos, que triunfan en el contexto de la cultura popular, sin embargo sean frecuentemente denostados y rechazados en el ámbito académico. Tomando como punto de partida este punto de vista, en este capítulo vamos a centrarnos en desgranar, desde una perspectiva crítica, las perspectivas generacionales que se han desarrollado desde finales de los años 90 hasta la actualidad, un periodo histórico marcado por la consolidación del capitalismo globalizado y de la sociedad de la información. En base a este marketing generacional, que en el caso de las nuevas tecnologías ha adquirido una enorme relevancia, la cantidad de términos que se han producido desde distintos ámbitos –académicos, institucionales, empresariales o mediáticos– sobre la juventud ha sido, simplemente, inabarcable, de forma que es prácticamente imposible realizar un listado exhaustivo que tenga en cuenta los distintos momentos y contextos geográficos. Muchos de estos términos son, por su propia orientación hacia el marketing y la cambiante industria del consumo de masas, muy efímeros, mientras que otros (como por ejemplo el concepto de *millennial* o el de *nativo digital*), consiguen asentarse durante un largo periodo de tiempo en los discursos sociales cotidianos y son reproducidos hasta la saciedad por los medios de comunicación, haciéndose bastante resistentes a la refutación empírica, tal y como lamentan algunos autores (Bennett y Maton, 2011; Jones, 2011; Selwyn, 2009). Por un lado, podemos encontrar referencias sobre la juventud basadas en algún dispositivo digital destinado al entretenimiento juvenil, como la *Generación Nintendo* (Ellmore et al., 1995; Guzdial y Soloway, 2002; Soloway, 1991), la *Generación GameBoy* (Hill, 2002), la *Generación Playstation* (Blair, 2004; Myall, 2007), la *Generación X-Box* (Harris, 2008),

haciendo referencia a diferentes tipos de equipamientos videolúdicos. En el contexto japonés se ha desarrollado el término de *tribu del pulgar* o *generación del pulgar* –el término japonés es *Oyayubi-Zoku*– (Gottlieb y McLelland, 2003; MusicJapanPlus, 2009), para destacar la destreza que los jóvenes están adquiriendo en estos dedos debido al uso de los teléfonos móviles y las videoconsolas portátiles. Tomando en consideración el uso que las nuevas generaciones realizan de los distintos dispositivos digitales, se ha hablado de la *generación tecnológica* (Sackmann y Winkler, 2013; Weymann y Sackmann, 1994), de la *generación de la televisión* (Buckingham, 2002), de la *generación de los ordenadores* (Sackmann y Winkler, 2013) o, de manera más general, de la *generación digital* (Buckingham y Willett, 2006; Montgomery, 2009; Rubio Gil, 2010a). Destacando la importancia de lo audiovisual en las nuevas subculturas juveniles, Juan María González-Anleo Sánchez describe las condiciones precarias de vida y la compleja inserción laboral, en el contexto español, de la *generación selfie* (2015). También encontramos referencias basadas en la teoría ciborg de Donna Haraway (1991), de forma que se describe la hibridación entre corporalidad y tecnología a la hora de describir los procesos de reconstrucción de la subjetividad y las nuevas prácticas tecno-sociales de estos *bebés ciborg* (Davis-Floyd y Dumit, 1998), *ciberniños* (Holloway y Valentine, 2003) o *jóvenes ciborg* (Green y Bigum, 1999). Además, en un alarde de ingenio, Jeroen Boschma utiliza el concepto de *Generación Einstein* (2008) para describir a los jóvenes nacidos a partir de 1988, criados en un mundo digital y que son más rápidos, más listos y más sociales que sus predecesores.

En el contexto específico de Internet, encontramos referencias como la *Net Generation* o *generación en red* (Tapscott, 1998, 2008), la *generación web* (Clark, 2009), los *niños web* (Madrigal, 2012) o la *generación online* (Cassidy, 2014), que enfatizan el entrelazamiento específico entre la juventud actual y el uso cotidiano de Internet. Marc Prensky (2001), en un célebre artículo publicado hace casi dos décadas, hablaba de la famosa dicotomía entre *nativos digitales* e *inmigrantes digitales*, esto es, entre aquellos que se habían socializado desde la más tierna infancia en contacto con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, donde Internet tiene una presencia especial, y aquellos que se habían adaptado al uso de estas tecnologías siendo ya adultos. A pesar de que el propio autor rechazó posteriormente la rigidez de su clasificación, y prefiere hablar, actualmente, de sabiduría digital (Prensky, 2011), la influencia de su distinción entre nativos e inmigrantes del mundo digital ha dejado una larga estela, tanto el ámbito académico (Bertomeu, 2011; Jones, 2011; Lobera y Rubio, 2015) como fuera de él (DeGraff, 2014). Las aproximaciones críticas con este concepto, en todo caso, no han dejado de multiplicarse desde su misma acuñación (ECDL Foundation, 2016; Lluna y Pedreira, 2017; Selwyn, 2009; Thomas, 2011a), como analizaremos más adelante. Otro término especialmente relevante es el de *generación del milenio* o *millennials*, propuesto hace casi 20 años por Howe y Strauss (2000) para dar cuenta de los cambios de valores y estilos de vida de los niños y adolescentes estadounidenses nacidos a partir de 1982, aunque otros autores también se refieren a este mismo grupo juvenil como *Generación Y* (Sheahan, 2005), para relacionarlos con la *Generación X* anterior, o *Generación del Echo Boom*, para relacionarlos con las generaciones precedentes del *Baby Boom* y del *Baby Bust*³⁴. Conforme estos jóvenes del milenio empezaban a incorporarse al mercado de trabajo y a la vida adulta, han ido apareciendo conceptos que describen a la nueva generación inmediatamente posterior, los llamados *post-millennials*

³⁴ Un poco más adelante tratamos más en profundidad algunas de las coincidencias las nomenclaturas generacionales relacionadas con la demografía (*Baby Boom*, *Baby Bust*, *Echo Boom*), con los valores y aspectos culturales (*Generación X*, *Generación Y* o *Millennials*, *Generación Z* o *Post-Millennials*) y las relacionadas con la tecnología (*generación tecnológica*, *Net Generation*, *generación digital*, *nativos digitales*, etc.).

(DiMock, 2018; Pin Arboledas, 2018), *centennials* (Vallín, 2018) o, para seguir la tipología alfabética, la *Generación Z* (Ortega y Vilanova, 2017; Stillman y Stillman, 2017). Centrándose en los aspectos tecno-sociales, Carles Feixa destaca el tránsito de la *generación@* a la *#generación* (2015)³⁵, describiendo el cambio desde un tipo de uso de Internet relacionado con el ordenador a la emergencia de los dispositivos móviles, que nos mantienen continuamente conectados a la red. En el mismo sentido, algunos autores intentan dar consejos a los padres sobre los malos hábitos de la nueva *Generación Smartphone* (Jantz, 2016) o los *iGens*, definidos como una generación “*de adolescentes destinada a vivir anclada a un smartphone, poniendo en peligro su salud mental*” (Alto Nivel, 2017). Jean Twenge (2017) va un paso más allá, y señala que los *iGens* son la primera generación que ha pasado toda su adolescencia dependiente del smartphone, destacando que estos jóvenes hiperconectados crecen menos rebeldes, más tolerantes, menos felices y sin preparación para la vida adulta. Howard Gardner y Katie Davis, por su parte, utilizan el concepto de *Generación App* (2014) para describir esta dependencia de los jóvenes actuales con respecto de los dispositivos tecnológicos conectados en red.

Aunque muchos de estos términos enfatizan específicamente algún aspecto característico del uso de la tecnología que realizan los jóvenes, como por ejemplo las nuevas formas de comunicación y de acceso a la información, las habilidades digitales, las nuevas identidades fluidas surgidas en el contexto digital o los valores y actitudes postmateriales, en general tienen una concepción bastante parecida sobre la relación existente entre tecnología y sociedad, que se fundamenta en una carencia generalizada de evidencia empírica, una visión bastante determinista sobre los efectos sociales de la tecnología y una visión ciberutópica del cambio social por medio del avance tecnológico. Asimismo, suelen presentar una visión muy simplista y homogénea de la juventud, basada más en prenociones de sentido común y en la adscripción de determinados valores neoliberales e individualistas sobre la socialidad, el carácter proactivo y participativo de la juventud, la preferencia por entornos fluidos de trabajo y de desarrollo personal, y un largo etcétera. Debido a ello, gran parte de las perspectivas críticas son aplicables a varios de estos conceptos, puesto que el fundamento ideológico en el que se basan es muy similar, tal y como veremos más adelante. Intentando dotar de cierto sentido a toda esta vorágine terminológica sobre las nuevas generaciones que se ha desarrollado en los últimos 20 años, que autoras como Kathryn Montgomery (2009) relacionan con el enorme desarrollo de la industria cultural vinculada a Internet y las nuevas tecnologías digitales, que convirtieron a la infancia y la juventud en su target predilecto, vamos a desarrollar en profundidad, a continuación, algunos de los conceptos que, tanto por su relevancia social como por su importancia dentro del ámbito de la investigación sociológica, nos parecen más relevantes a la hora de desentrañar el entrelazamiento característico que existe entre la juventud y el desarrollo de las tecnologías digitales. En el apartado 2.1 nos centraremos en el concepto de generación global, desarrollado por Beck y Beck-Gernsheim (2008), que tiene importancia puesto que nos ayuda a contextualizar procesos supranacionales que afectan a la juventud de todo el mundo, postulando la existencia de algunas constelaciones generacionales globales que marcan el sustrato básico de la experiencia vital de los jóvenes en la modernidad reflexiva globalizada. En el apartado 2.2 desarrollaremos los conceptos de generación del milenio –también llamada generación Y– frente

³⁵ La @ (arroba) hace referencia a todo el desarrollo de la cultura digital, muy vinculada con el desarrollo del correo electrónico, que empezó a ser especialmente popular desde mediados de los años 90. El símbolo # (almohadilla) hace referencia al *hashtag*, muy vinculado con la forma específica en que se estructuran los temas en plataformas sociales como Twitter, por lo que el tránsito de la @ al # también representa el cambio de la web original, basada en la navegación y el uso del correo electrónico, hacia la Web 2.0, basada en la producción activa por parte de los usuarios y en la emergencia de las redes sociales (*social media*).

a los *postmillennials* –también denominados la generación Z–, ya que se trata de una tipología sobre la juventud que hunde sus raíces en los estudios culturales norteamericanos sobre la juventud y que ha tenido un gran éxito periodístico y social. En este caso, se trata de una tipología que vincula a la juventud con la emergencia de una nueva escala de valores basados en la cooperación, el optimismo y la presencia de actitudes y comportamientos pro-sociales. En el apartado 2.3 abordaremos ya la vinculación entre juventud y tecnologías digitales a partir de los conceptos de generación tecnológica, *Net Generation* y generación digital, que son solo algunas de las denominaciones que se han propuesto para intentar comprender la estrecha afinidad que mantienen los jóvenes actuales con el desarrollo de la sociedad de la información. En el apartado 2.4 nos centraremos en la famosa distinción de Marc Prensky (2001) entre nativos e inmigrantes digitales, que también ha tenido una gran relevancia, tanto dentro como fuera del ámbito académico, y merece ser analizada en profundidad desde una perspectiva crítica. Por ello, en el apartado 2.5 presentaremos unas cuantas aproximaciones y metáforas alternativas para describir el entrelazamiento entre las prácticas juveniles y las nuevas tecnologías. Finalmente, en el apartado 2.6, discutimos la posibilidad de desarrollar un análisis generacional que no caiga en los errores esencialistas y el determinismo tecnológico de gran parte de las perspectivas teóricas analizadas, para lo cual presentaremos algunas alternativas que nos permiten incorporar el análisis sociológico de las generaciones al contexto de las nuevas tecnologías desde una perspectiva crítica. Finalmente, en el epígrafe 2.6 reconstruimos algunas particularidades de la investigación sobre juventud y tecnologías digitales en el contexto español.

2.1. LA GENERACIÓN GLOBAL

El concepto de generación global, descrito originalmente por June Edmunds y Bryan Turner (2002, 2005) y más tarde desarrollado en un ensayo de Ulrich Beck y Elisabeth Beck-Gernsheim (2008), intenta dar cuenta de hecho de que existen una serie de características estructurales del mundo actual que afectan a las nuevas generaciones a escala global, y que no pueden ser adecuadamente comprendidas dentro de los límites nacionales y regionales que han marcado las ciencias sociales tradicionales. Dentro de esta perspectiva, que aboga por un enfoque cosmopolita de las ciencias sociales, se defiende que para comprender a la juventud de hoy en día es necesario ir más allá del nacionalismo metodológico de gran parte de las disciplinas sociales. Así, el mundo actual *“ya no puede comprenderse como unidad limitada en términos nacionales, sino que está determinado por dinámicas de carácter global”* (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 9), por lo que los análisis deben tomar un punto de vista –epistemológico y metodológico– esencialmente transnacional.

Como punto de partida, Edmunds y Turner ya habían destacado, en su primera gran obra dedicada al estudio de las generaciones (2002), el surgimiento de experiencias vitales compartidas que van más allá de las fronteras nacionales, debido al creciente proceso de globalización cultural, económica y social. En un texto posterior (Edmunds y Turner, 2005), sin embargo, estos autores mencionan ya el término de generación global, para describir esta experiencia transnacional compartida, que vendría delimitada por dos factores diferenciales: (1) en primer lugar, *“el crecimiento de las formas electrónicas de comunicación global”* (Edmunds y Turner, 2005, p. 573) posibilitadas por el proceso de digitalización y las NTIC, que permiten que todas las personas conectadas pueden experimentar simultáneamente eventos que suceden en la otra punta del mundo de manera instantánea. (2) En segundo lugar, junto con la conectividad

global instantánea también se produce un incremento de la movilidad, en forma de procesos migratorios, redes transnacionales de contactos, un mercado de trabajo globalizado y una movilidad cotidiana cada vez mayor, que hace que la propia capacidad de movilidad física puede ser entendida como una dimensión fundamental de la desigualdad en el mundo contemporáneo (Urry, 2007). La generación global, en todo caso, estaría delimitada por estos dos procesos aparentemente contradictorios pero que, sin embargo, articulan simultáneamente una experiencia vivencial que va más allá de los límites nacionales, regionales y locales que habían delimitado los enfoques anteriores sobre las generaciones. De este modo:

“Actualmente vivimos en una sociedad cada vez más conectada, lo que conlleva más y más movilidad; mientras que las relaciones sociales se caracterizan por la distancia creada a través de las nuevas tecnologías, los desplazamientos físicos se convierten cada vez más en el pegamento necesario para la supervivencia de estas relaciones. El contacto virtual va de la mano del contacto físico, por lo que, aunque la revolución de la información ha introducido nuevas formas virtuales de viajar, la movilidad física también se ha incrementado” (Edmunds y Turner, 2005, p. 573)

Para Beck y Beck-Gernsheim, por otra parte, al hablar de generaciones globales tenemos que atender, al menos, a dos dimensiones complementarias pero también contrapuestas. Por un lado, desde el punto de vista del observador científico, se atendería a las condiciones socioestructurales e históricas que producen el surgimiento de una generación –en línea con el concepto de posición generacional de Mannheim (1993) o con los conceptos de generaciones sociales e identidad generacional desarrollados por Abrams (1982). Por otro lado, desde el punto de vista fenomenológico de la experiencia del actor, la generación también tendría que ver con la autoidentificación consciente de los sujetos que la constituyen –más en línea con el concepto de conexión generacional (Mannheim, 1993) o con la perspectiva desarrollada por Attias-Donfut (1988), que toma en consideración la conciencia generacional y la reconstrucción de la memoria colectiva como fundamentos sociológicos de la distinción entre unas generaciones y otras. Edmunds y Turner no distinguen claramente entre estas dos facetas o aspectos de las generaciones, ya que, si bien su análisis se centra, sobre todo, en la delimitación de los factores sociotecnológicos que facilitan una movilidad física y virtual a escala global, también se entiende que existen algún tipo de experiencia vivencial compartida, al señalar que en la actualidad, probablemente *“una conciencia generacional global puede ser más viable que una conciencia global de clase”* (Edmunds y Turner, 2005, p. 573). El ensayo de Beck y Beck-Gernsheim, por el contrario, se centra exclusivamente en el plano “objetivo”, puesto que se entiende que existen unas condiciones estructurales que permiten hablar de una generación global en términos del observador, pero *“de ello no se deriva que exista ya una generación global consciente de sí misma que desarrolle una cosmovisión y una autovisión transfronterizas y, de paso, un simbolismo y lenguaje propios, unas formas de actividad y unos objetivos propios”* (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 13). Podríamos decir que existe una generación global, para los autores, en términos mannheimianos de posición generacional, pero esto no se traduce necesariamente en una conexión generacional o una conciencia generacional compartida, tal y como Edmunds y Turner parecían postular.

“Lo que necesitamos es un concepto de generaciones globales. Para acercarnos a este objetivo conviene distinguir entre dos planos: por una parte, el del observador científico social que investiga las generaciones en un marco de referencia global (perspectiva del observador); por otra, el plano de los sujetos actuantes, de los miembros de la generación global, que se

autoidentifican en el marco referencial global (perspectiva de los actuantes)” (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 13).

A la hora de delimitar qué elementos “objetivos” o estructurales nos permiten hablar, en la actualidad, de la emergencia de una generación global, o más exactamente, de una experiencia generacional global, Beck y Beck-Gernsheim destacan tres constelaciones generacionales principales, que vendrían a ser los contornos culturales, sociales y económicos globalizados dentro de los cuáles los jóvenes de hoy en día desarrollan su existencia:

(1) Expectativas de igualdad. El primero de estos contornos transnacionales tendría que ver con el desarrollo de unos determinados principios o expectativas normativas hacia la igualdad, si bien a lo que asistimos, simultáneamente, es a un proceso constante de aumento de las desigualdades sociales y económicas. Estas expectativas normativas se habrían desarrollado gracias a cuatro procesos (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, pp. 24–26): (1) el surgimiento de un discurso igualitario poscolonial, que critica el ideal de civilización moderno; (2) la existencia de un dualismo entre los derechos de ciudadanía de los estados-nación y los derechos humanos, que hacen que sea *“cada vez más difícil discriminar entre ciudadanos y no ciudadanos”* (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 25); (3) la emergencia de modos de vida transnacionales, debido al incremento de los flujos migratorios a escala global y al desarrollo de redes sociales y familiares que van más allá de los límites nacionales; finalmente, (4) el desarrollo de los medios de comunicación, tanto en términos de transporte físico como de mediación comunicativa, que hacen que *“incluso entre lugares remotos haya cada vez más líneas de unión y formas de encuentro”* (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 26).

(2) Patrias transnacionales. La segunda constelación generacional tiene que ver con el cambio en los procesos de socialización debido a la influencia de nuevos marcos culturales, formas de interacción y a la coexistencia de una multiplicidad de valores y formas de vida con las que los sujetos están en contacto. Así, para los autores es sumamente relevante la figura del inmigrante, que por un lado experimente una sensación de vacío de sentido y alienación, al encontrarse en un entorno social y cultural que no le es propio, pero por otro lado reconfigura los límites mismos de dicho contorno cultural, permitiendo el surgimiento de identidades múltiples e interculturales. Los procesos de sociabilidad de las nuevas generaciones no están tanto delimitados por la vida en otras culturas sino con otras culturas (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 54), de forma que la erosión de las viejas identidades sólidas conlleva el surgimiento de nuevas identidades, que ya no se definen en términos monoculturales y mononacionales sino que son *“generaciones patchwork globalizadas, cuyas piezas precisamente no se pueden ensamblar en un cuadro uniforme. (...) Es justamente esta no uniformidad la que permite que surja la unidad en la diversidad de las constelaciones generacionales”* (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 79).

(3) Inseguridad y precariedad. Finalmente, la tercera constelación generacional que afecta fundamentalmente a los jóvenes, pero no exclusivamente, tiene que ver con una de las caras oscuras del proceso de desregularización laboral y de globalización de los procesos productivos, esto es, el aumento de la precariedad y la inseguridad laborales, de forma que hoy en día, para las nuevas generaciones, es más complicado desarrollar una trayectoria o carrera profesional estable. Así, *“la situación de la generación joven ha empeorado en dimensiones francamente dramáticas, pues se ve obligada a manejarse en un mercado completamente expuesto a la libre competencia”* (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 66). Un punto importante es que para estos autores este proceso de inseguridad se está desarrollando a escala global y afecta especialmente a las generaciones más jóvenes, quienes tienen que comenzar su vida laboral en un entorno productivo que ya ha incorporado estos nuevos modelos desregularizados de empleo,

mientras que en el caso de las generaciones de más edad coexisten todavía formas laborales previas, más estables y protegidas, las cuales se hayan, sin embargo, en vías de extinción conforme estas cohortes mayores van saliendo del mercado de trabajo. Otro punto importante, tal y como destacan Leccardi y Feixa, es que “*globalización no implica equivalencia*” (2011, p. 28), por lo que precisamente es la existencia de distintas fracciones o unidades generacionales, por utilizar otro término mannheimiano, que coexisten e interactúan dentro de un marco global y transnacional cada vez más relevante para comprender sus experiencias vitales y sus trayectorias de vida, lo que nos permite hablar de la existencia, en términos estructurales, de una generación global, si bien en términos subjetivos no tiene por qué existir esta conciencia generacional compartida.

“La inseguridad creciente, sobre todo en la generación joven, no es un hecho local, regional o nacional. Dicha inseguridad se está convirtiendo más bien en una experiencia fundamental transfronteriza y es un elemento generacional común que podríamos resumir en esta fórmula: unidos en el descenso. Por otra parte, se pudo descubrir una simultaneidad paradójica y hasta explosiva. Si bien en el Primer Mundo los riesgos para los jóvenes están cada vez más presentes y las incertidumbres existenciales van en aumento, esos países siguen siendo el objetivo soñado por muchos jóvenes de los barrios pobres del mundo” (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, pp. 70–71)

2.2. DE LA GENERACIÓN DEL MILENIO A LOS POST-MILLENNIALS

El concepto de **generación del milenio**, en inglés *Millennial Generation*, si bien se ha popularizado enormemente en los medios de comunicación y en la sociedad en general en el último lustro, tiene su origen en una obra de Neil Howe y William Strauss publicada hace casi 20 años: *Millennials Rising. The Next Great Generation* (2000). En este libro, que intenta dar cuenta de los enormes cambios sociales que están por producirse como consecuencia de la “emergencia”³⁶ de esta nueva generación de jóvenes, se intentan describir las características, actitudes, valores y formas de vida de la juventud, en una aproximación más normativa y prescriptiva (lo que los jóvenes deberían ser) que rigurosamente analítica y empírica (lo que los jóvenes efectivamente son). Con un enfoque puramente culturalista y teleológico, cargado de juicios de valor sobre el papel que debe jugar la juventud en la sociedad contemporánea, estos autores van desgranando las distintas dimensiones en las que esta nueva generación de jóvenes, nacidos a partir de los años 80 (concretamente a partir de 1982, según la tipología original de Howe y Strauss), constituyen un auténtico giro de 180 grados con respecto a las dos generaciones inmediatamente anteriores, la generación del Baby Boom y la denominada generación X. Así, en primer lugar, la propia visión que Howe y Strauss tienen de las generaciones se centra puramente en la distintividad cultural del colectivo juvenil, por un lado, y en la dirección precisa hacia el cambio y la transformación social de dicha generación, entendiendo a la juventud como un grupo homogéneo, al menos en sus rasgos culturales o vitales más básicos, frente al resto de generaciones más mayores:

“Hablar sobre una generación no es hablar sobre sus trozos o piezas, sino sobre su centro social y cultural de gravedad. Para cada nueva generación, como para cualquier organismo joven y

³⁶ El concepto *rising*, en inglés, que podemos traducir como surgimiento, alzamiento, emergencia o incluso rebelión, tiene una gran potencia connotativa que es difícil de traducir al castellano. La perspectiva que presentan estos autores, en todo caso, tiene una enorme carga profética y de transformación del orden existente de las cosas como consecuencia de la llegada de esta nueva generación, que supone un punto y aparte en la historia de la humanidad.

próspero (...), su dirección de cambio puede ser más importante que su situación actual. Es la dirección de una generación la que revela su autoimagen colectiva y su sentido de destino” (Howe y Strauss, 2000, p. 17).

Para estos autores, una generación puede ser definida como un grupo amplio de personas de un contexto social específico, nacidas aproximadamente alrededor de los mismos años, y que comparten un espíritu generacional (*generational persona*) común³⁷ (Howe y Strauss, 2000, p. 40). Para entender esta actitud vital, o espíritu del tiempo compartido, por retraducir el concepto de *persona* a otros términos que hemos trabajado con anterioridad, es necesario atender a tres elementos principales: (1) la autopercepción de pertenencia a una generación común; (2) la existencia de comportamientos y creencias compartidas; y (3) un posicionamiento común en la historia. Así, este espíritu generacional abarca todos los espacios de la vida cotidiana de los sujetos, ya que vendría a ser una “*encarnación variable y distintivamente humana de actitudes hacia la vida familiar, los roles de género, las instituciones, la política, la religión, la cultura, el estilo de vida y el futuro*” (Howe y Strauss, 2000, p. 40).

Aunque podríamos criticar muchos aspectos de esta visión reduccionista de las generaciones, principalmente su olvido del concepto de posición generacional y de toda la importancia que tienen las condiciones sociales e históricas en la delimitación de las generaciones, hay tres características de su visión de la juventud que entroncan directamente con tres de los discursos sobre la juventud analizados por Juan Carlos Revilla (2001): (1) En primer lugar, la visión culturalista de la juventud, ya que una generación existe, básicamente, como una unidad cultural en oposición a las generaciones adultas –en el caso de los *millennials* se enfatizará el conflicto con los valores de la generación X y los *Baby Boomers*. Esta conceptualización se vincula con lo que Revilla denomina discurso de la subcultura juvenil, en el que se enfatiza la brecha existente entre los adultos y los jóvenes. “*La juventud sería un colectivo con sus propias modas, preferencias, atuendos, valores, normas y símbolos*” (Revilla Castro, 2001, p. 112), lo que produciría un efecto de homogeneidad intrageneracional y de heterogeneidad intergeneracional, que ya describimos en la sección anterior. (2) En segundo lugar, la visión sobre la juventud presente en el análisis de Howe y Strauss supone, asimismo, una mitificación de la condición juvenil (Revilla Castro, 2001, p. 106), entendida como la etapa más activa y creativa de la vida, con una mayor energía vital que las generaciones más mayores para expresar sus propios proyectos de vida. Así se utiliza esta asociación entre la condición biológica del desarrollo del organismo (“organismo joven y próspero”) con la expresividad y actividad cultural de los jóvenes. (3) Finalmente, una tercera característica del concepto de generación del milenio tiene que ver con su orientación teleológica hacia el cambio social, entendiéndose implícitamente que “*la juventud es la encargada de aportar las innovaciones al integrarse en la estructura social*” (Revilla Castro, 2001, p. 109) y está a la cabeza del progreso social y tecnológico del mundo actual. En todo caso, a pesar de enfatizar aspectos como la rebelión propia de cualquier nueva generación, en un modelo histórico de sucesión generacional de la sociedad americana en el que las distintas generaciones vienen a confrontar y solucionar los problemas de las generaciones precedentes, la visión de la estructura social que presentan Howe y Strauss es profundamente funcionalista y conservadora, ya que deja fuera de cualquier tipo de análisis las contradicciones y desigualdades presentes en la propia sociedad. En su modelo teórico, el fin último de la sucesión generacional, lo que llegan a

³⁷ He decidido traducir el concepto de *generational persona* por espíritu generacional, en vez de utilizar otras opciones, como “imagen” o “personalidad”, porque creo que se relaciona mejor con toda la bibliografía anterior sobre las generaciones que hemos desarrollado, especialmente con la tradición historicista alemana y el concepto de *zeitgeist* (espíritu del tiempo), que creo que está en la base de lo que quieren transmitir Howe y Strauss.

denominar como la misión de las nuevas generaciones, es mantener la estabilidad del sistema social y llevar a la sociedad norteamericana a nuevas cotas de progreso y desarrollo social:

“En una sociedad duradera, la rebelión de cada nueva generación de jóvenes sirve a una inestimable función: frenar los excesos y complementar las virtudes de las generaciones previas –que posiblemente no tienen los hijos que desearían, sino los hijos que necesitan” (Howe y Strauss, 2000, p. 70).

La mezcla de estos tres discursos –visión culturalista, mitificación de la juventud y orientación teleológica hacia el cambio social– está sumamente presente en la conceptualización que Howe y Strauss realizan de los *millennials*, que se erigen como una generación de jóvenes activos, pioneros y revolucionarios³⁸, que van a transformar los cimientos mismos del mundo globalizado en el que vivimos, pero sin analizar realmente cuál es la inserción concreta de estos jóvenes en la estructura social, cuáles son las desigualdades y dificultades esenciales que atraviesan durante sus trayectorias biográficas y, en definitiva, cuáles son las posibilidades prácticas de cambio social, especialmente teniendo en cuenta que la transformación que propugnan Howe y Strauss tienen mucho más que ver con la adaptación a las estructuras neoliberales del mundo existente que al cuestionamiento crítico de la realidad social. Así, como señala Revilla, si bien la juventud es un colectivo enormemente controlado y limitado por su posición subordinada frente a los adultos –o frente a los adultos con los que interactúa cotidianamente en relaciones asimétricas–, es habitual que se apliquen sobre los jóvenes este tipo de discursos impostados; en el caso de los *millennials* –como ocurrirá en otros conceptos posteriores que vinculan, más concretamente, juventud y nuevas tecnologías–, estos discursos tienen una connotación eminentemente positiva, optimista y utópica, pero dentro de unos marcos sociales estructurales que nunca se ponen en cuestión. “*Así, los jóvenes se adhieren con entusiasmo a su condición social, sin que dispongan del poder suficiente para cambiar el discurso negativo que circula sobre ellos*” (Revilla Castro, 2001, p. 119). Esta ambivalencia entre orientación al cambio y mantenimiento de un orden social y normativo preestablecido, que nunca entra en cuestionamiento, es una constante en la conceptualización misma de estos jóvenes del milenio, que podría denominarse, un tanto irónicamente, como la revolución de la positividad:

“Hay una revolución en marcha entre los niños de hoy en día –una revolución con buenas noticias. Esta generación va a rebelarse a través de comportarse mejor, no peor. Su misión en la vida no es destruir las instituciones que no funcionan, sino construir unas nuevas que lo hagan. (...) Las actitudes y comportamientos de los *millennials* representan una brecha abrupta con respecto a la generación X, y van completamente en contra de las tendencias iniciadas por los Boomers. En todos los ámbitos, los niños *millennials* están cuestionando toda una larga lista de asunciones sobre lo que los jóvenes posmodernos, supuestamente, deberían ser” (Howe y Strauss, 2000, p. 7).

Si esta cita no es, de por sí, suficientemente clarificadora para comprender que la visión de la juventud inherente al concepto de *millennial* es fundamentalmente conformista, reaccionaria y simplista, Howe y Strauss continúan con una especie de decálogo de principios morales que,

³⁸ Howe y Strauss hablan directamente de una generación de héroes, que llegan en los momentos de decadencia de la sociedad (esta decadencia la representa la visión antisistema de la Generación X y la contracultura) para poner orden y fijar el rumbo de la historia: “*Las visiones sobre la incertidumbre pueden hacer recordar a la sociedad, de manera valiosa, la importancia crucial que las generaciones que engendran pueden tener, algún día, en tiempo de necesidad. Deban o no hacer frente a una crisis épica, la historia entronizará a los Millennials por ser y hacer lo que los Boomers y la Generación X no fueron ni hicieron*” (Howe & Strauss, 2000, pp. 360–361).

supuestamente, describen la ética fundamental que orienta a este colectivo –en contraposición, de nuevo, a los “antisistema” de la generación X (Howe y Strauss, 2000, pp. 7–10): (1) No son la generación perdida, sino la generación encontrada; (2) No son pesimistas, sino optimistas; (3) No son individualistas, son cooperativos; (4) No son irrespetuosos, aceptan la autoridad; (5) No rompen reglas, siguen reglas; (6) No han sido descuidados por la sociedad, son la generación más cuidada que se recuerde; (7) No son estúpidos, son más inteligentes de lo que la mayoría de la gente cree. Tras el decálogo *millennial*, durante el resto del libro Howe y Strauss se dedican a describir las distintas dimensiones en las que los *millennials* suponen una brecha fundamental con respecto a las generaciones anteriores. Así se desarrollan, en distintos capítulos, en base al mismo tono moralista y teleológico presente en toda la obra, algunas de las características básicas de estos nuevos jóvenes que están incorporándose –en el momento de escritura del texto– al mundo académico y laboral. Como veremos, se trata de afirmaciones y descripciones sin demasiada –por no decir ninguna– base empírica que intentan mostrar una apariencia de homogeneidad dentro del colectivo juvenil, por lo que toda la narración se dirige a mostrar los aspectos comunes de esta nueva persona generacional, mientras que los datos que evidenciarían el carácter heterogéneo de cualquier grupo social son sistemáticamente pasadas por alto.

De este modo, existirían características distintivas de los *millennials* a nivel demográfico, de las relaciones familiares y en el ámbito educativo. Desde el punto de vista demográfico, los *millennials* serían la generación más numerosa que la anterior, lo cual se debe a un aumento de la natalidad en EEUU con respecto a la Generación X, motivo por el cual también eran denominados tradicionalmente como los *Baby Boomlet* o *Echo Boom*, es decir, los hijos de la generación del *Baby Boom*. Aparte de esta explosión demográfica, también se trata de la generación étnicamente más diversa de la historia³⁹, en la que la proporción de hijos de inmigrantes y de colectivos de origen afroamericano, latino y asiático es mucho mayor que en el caso de las generaciones previas. Desde el punto de vista de las relaciones familiares, se trata de una generación mimada tanto por sus padres como por las instituciones, que se toman cada vez más en serio la formación de los jóvenes, así como su protección y su alejamiento de entornos desviados y antisociales. Por otro lado, se trata de jóvenes criados en contextos familiares cada vez más diversos, con un aumento de los hogares monoparentales y reconstituidos, en los que, sin embargo, reciben mucho más apoyo, supervisión y cuidado por parte de sus progenitores, a través de nuevas formas menos autoritarias de educación. Finalmente, con respecto a la educación, los *millennials* están recibiendo una formación mucho más cooperativa, orientada hacia el mercado y basada en las elecciones individuales y en el diseño autónomo de sus propias trayectorias laborales, en vez de seguir rígidos itinerarios establecidos de antemano. Como destacan los autores, “*en los años 90 las escuelas preparan a los millennials para ser auto-dirigidos, seguidores de ideales y jugadores de equipo*” (Howe y Strauss, 2000, p. 166)⁴⁰.

³⁹ Este punto es sumamente interesante, puesto que Howe y Strauss no describen claramente cómo puede ser posible que, en el caso de los *millennials*, la diversidad étnica sea mucho mayor que en la generación X y los *Baby Boomers*. Solo caben tres posibilidades: (1) Los autores no consideraban a la población afroamericana, latina o asiática como miembros de pleno derecho de los *Baby Boomers* o la Generación X; (2) De alguna forma las tasas de natalidad de la población de estos tres grupos étnicos ha sido tan alta que han equilibrado la balanza con respecto a los anglosajones precisamente en el caso de la generación *millennial*; (3) Ha habido una inmigración enorme de estos grupos étnicos durante los años 70 y 80, que ha hecho que aumente el número de *millennials* étnicamente no anglosajones. Por supuesto, Howe y Strauss no intentan fundamentar empíricamente sus afirmaciones y dar respuesta a esta pregunta, simplemente se dan cuenta de que entre los jóvenes y adolescentes de finales de los años 90 la diversidad étnica es mayor que 20 años antes e intentan relacionarla con las actitudes, valores y estilo de vida *millennial*.

⁴⁰ Por supuesto, la visión de Howe y Strauss sobre las potencialidades de este nuevo paradigma educativo son muy optimistas, puesto que consideran que permiten enfatizar la libertad y la cooperación de los jóvenes, mientras que se

En definitiva, la visión que presentan Howe y Strauss sobre la generación del milenio es tan generalista, tan homogénea y abarca tantas dimensiones sociales y culturales que se asemeja más a una suerte de prescripción moral sobre cómo debería ser la juventud que a un análisis riguroso sobre las prácticas cotidianas de los jóvenes, motivo por el cual *Millennials Rising* es un libro plagado de lugares comunes, referencias a fenómenos culturales de la época y predicciones optimistas sobre el futuro. Para Crish Jones, por ejemplo, el concepto de generación del milenio puede vincularse con el surgimiento de un nuevo tipo de conciencia cívica, que adscribe una serie de características y estilos de vida que son considerados positivos desde el punto de vista de los discursos sociales dominantes de finales de siglo a toda una generación de jóvenes, entronizando la visión mitificadora y teleológica de la juventud de la que hablábamos más arriba:

“Los *millennials*, aunque se describen por su contexto tecnológico digital y conectado, forman parte de un proceso mucho más largo, enraizado en la historia, la cultura y la biología humanas. (...) Simplemente son la forma más reciente de una generación cívica, de la que se dice que es heroica, colegial y racionalista. Interesantemente, también se dice de ellos que tienen valores como la comunidad, la tecnología y la abundancia” (Jones y Shao, 2011, p. 39)

Quizá el éxito del concepto se deba, precisamente, a su falta de rigurosidad metodológica y de reflexión teórica en profundidad sobre este colectivo, que se presenta como una imagen ideal de todas las características positivas de la sociedad actual, sin dejar ningún espacio para la crítica, la confrontación con perspectivas alternativas o para dar voz a las reflexiones y experiencias de los propios jóvenes. No es casualidad, por lo tanto, que la perspectiva presentada por Howe y Strauss acabe reproduciendo un discurso moralista conservador propio de la década de los 90, en contraposición con los procesos contraculturales que se habían desarrollado durante las décadas previas. Al final, la conclusión final sobre este colectivo juvenil es que *“la generación del milenio está llena de un montón de niños haciendo un montón de cosas. Algunas de ellas son malas, una proporción mayor son buenas, pero la mayor parte de ellas son nuevas”* (Howe y Strauss, 2000, p. 23).

A comienzos de la segunda década del siglo XXI, conforme estos primeros *millennials*, nacidos a partir de los años 80, empezaban a llegar a incorporarse al mercado de trabajo, comenzó a hacerse patente que las promesas utópicas de transformación social pronosticadas por Howe y Strauss no se materializaban en las condiciones reales de vida de estos jóvenes, quienes, más bien, experimentaban la precariedad e inestabilidad laboral propia del modelo neoliberal dominante. El marketing generacional, no obstante, no es proclive al reconocimiento de errores o matices, y comenzaron a utilizarse términos como los de *post-millennials* (DiMock, 2018), *centennials* (Vallín, 2018) o *generación Z* (Ortega y Vilanova, 2017; Stillman y Stillman, 2017) para describir las nuevas prácticas sociales y estilos de vida de los niños y adolescentes nacidos a partir de mediados de los años 90, los cuales, esta vez sí, estaban predestinados a cambiar el mundo. Como muestra, no me resisto a reproducir este extracto sobre la generación Z publicado por El País (Verdú, 2015)⁴¹, que recoge una aproximación hacia estos nuevos niños y adolescentes que están

mantiene el equilibrio dentro del sistema social y se desarrollan actitudes y comportamientos prosociales. Los aspectos negativos, como la desregulación del mercado de trabajo, el aumento de la precariedad laboral o la inseguridad ontológica que produce la crisis de las instituciones sociales tradicionales –ver Beck (2002), Giddens (1996) y, para el contexto español, Crespo y Serrano (2016)– ni siquiera se toman en consideración.

⁴¹ Aunque podríamos haber escogido otros ejemplos, como el reciente artículo de Pedro Vallín, donde podemos encontrar fragmentos como los siguientes: *“son una generación, los centennials o generación Z, menos pesimistas sobre su futuro que sus predecesores, menos políticos, más feministas y tolerantes, menos religiosos y racistas, más dinámicos, animalistas y digitales. Son, claro, mejores que nosotros”* (Vallín, 2018)

destinados a transformar la sociedad muy similar a la que Howe y Strauss tenían sobre la generación anterior. Lo que me parece más relevante de su artículo es que la visión profundamente negativa que se presenta de la generación del milenio, que es concebida como un grupo de jóvenes egoístas que únicamente se han preocupado por “*acumular títulos universitarios*” y no han sido capaces de desarrollar carreras laborales de éxito, por lo que la misión transformadora es ya no les pertenece a ellos, sino a sus sucesores, los nuevos *post-millennials* o *Gen-Zs*, nacidos a partir de mediados de los años 90⁴²:

“Se terminó el egoísmo, el narcisismo selfie, la obsesión por el consumo y la pasividad que conlleva. Hay una generación que quiere salvar el mundo, pero todavía no sabe cómo. (...) Son más realistas que sus hermanos mayores, señalan todas las consultoras de marketing (siempre preocupadas por sus futuros consumidores). Han visto cómo sus predecesores malgastaban el tiempo acumulando títulos universitarios y másteres para malbaratar entrevistas de trabajo por su sobrecualificación. Son la generación Z. (...) Esta generación ya no se conforman con ser sujeto pasivo de marcas y publicaciones, desean producir sus contenidos. (...) El interés por las drogas y su relación con el ocio se reducirá también, según todos los indicadores. (...) El tiempo libre se vincula cada vez más con las vocaciones profesionales (blogs, diseño de moda, fotografía...) y las comunidades se forman en torno a ella. (...) En sintonía con los tiempos de cambio, crece la conciencia social y las actividades de voluntariado. (...) El espíritu crítico renace. El malestar evoluciona y se sustituye por planteamientos prácticos y concretos. (...) Dos tercios de los chicos que aparecen en la mayoría de encuestas quieren fundar su empresa. (...) Buscarán trabajos que tengan sentido y que les ayuden a cambiar el mundo” (Verdú, 2015).

Además del referente teórico originario de Howe y Strauss, la institución que más ha utilizado empíricamente de manera recurrente el concepto de generación del milenio, incluso hasta la actualidad (DiMock, 2018), es el Pew Research Center (PRC)⁴³. A diferencia del caso de Howe y Strauss, quienes *millennials* se vinculan con una serie muy amplia de valores postmaterialistas, comportamientos prosociales, actitudes de optimismo hacia el futuro, de cooperación y de aceptación acrítica del mundo neoliberal globalizado actual, en el caso del PRC se enfatizan específicamente los aspectos tecnológicos vinculados con el proceso de digitalización y el auge de la sociedad de la información⁴⁴. Es por ello que en la utilización del concepto de *millennial* que realiza esta institución encontramos muchas más similitudes con otros conceptos que veremos posteriormente, como los de *Net Generation*, generación digital o nativos digitales, centrados específicamente en el ámbito de las nuevas tecnologías digitales. Así, a pesar de ser una institución que defiende la utilización de esta categoría de análisis en sus estudios, no ha sido hasta hace poco cuando ha dedicado un artículo más en profundidad a la delimitación teórica

⁴² Por supuesto, en línea con el paradigma de la individualización institucionalizada descrito por Beck y Beck-Gernsheim (2002) y por el modelo post-fordista de la flexiseguridad (Artiaga Leiras et al., 2014; Crespo y Serrano Pascual, 2016), la responsabilidad de desarrollar una carrera profesional de éxito es adscrita a los propios sujetos, sin realizar ningún tipo de reflexión sobre las condiciones objetivas del mercado de trabajo, el aumento de la precariedad laboral, la vulnerabilidad social o cualquier tipo de dimensión social, económica o política de nivel estructural que afecte a las condiciones de existencia de los sujetos.

⁴³ El Pew Research Center es una institución estadounidense, sin filiación política (según su propia filosofía) que se dedica a la realización de informes demográficos, estadísticos y de recopilación de información sobre tendencias globales, dentro de los cuales juegan un papel fundamental las tendencias vinculadas con la sociedad de la información, el cambio tecnológico y las tecnologías de la información y la comunicación en general. Todos sus informes son públicos y se publican, recurrentemente, en su página web: <http://www.pewresearch.org/> (acceso 28-04-2018)

⁴⁴ Si bien en el caso de Howe y Strauss la superioridad tecnológica de los *millennials*, con respecto al resto de generaciones anteriores, es también aspecto reseñable: “*el término millennial da cuenta de su superioridad tecnológica sin definirlos demasiado explícitamente en esos términos*” (Howe & Strauss, 2000, p. 12)

exacta de esta generación (DiMock, 2018), estableciendo los límites de la misma entre los nacidos desde 1981 hasta 1996 (ambos años incluidos). La generación anterior a 1981 sería la llamada generación X, que abarcaría desde 1965 hasta 1980, y la generación que ha comenzado a partir de 1997 la constituirían los denominados *post-millennials*. Esta delimitación es prácticamente idéntica a la propuesta casi veinte años antes por Howe y Strauss, quienes consideraban *millennials* a las personas nacidas a partir de 1982 (2000, p. 4), si bien en el caso de estos autores, al tratarse de un libro publicado originariamente en el año 2000, aún no había surgido ninguna teorización sobre la generación *post-millennial* o generación Z. Además, entre la aproximación de Howe y Strauss y la del Pew Research Center, más actualizada, también cambian algunos intervalos de edad de las generaciones anteriores a los *millennials*, tal y como se presenta en el esquema comparativo de más abajo (Tabla III), si bien las características generales que definen a las mismas, e incluso su denominación, es similar.

Tabla III. Comparación de las cohortes generacionales de Howe y Strauss con el Pew Research Center

Cohorte generacional	Año de nacimiento	
	Howe y Strauss (2000)	Pew Research Center (DiMock, 2018)
<i>Silent Generation</i>	1925-1942	1928-1945
<i>Boomers</i>	1943-1960	1946-1964
<i>Generation X</i>	1961-1981	1965-1980
<i>Millennials</i>	1982-2002	1981-1996
<i>Post-Millennials</i>	-	1997-2015

Fuente: Elaboración propia a partir de las tipologías de DiMock (2018) y Howe y Strauss (2000)

En esta tabla comparativa vemos que las dos tipologías presentadas son muy similares, más allá de la emergencia de los *post-millennials* y de algunas diferencias menores entre las generaciones anteriores: como la generación silenciosa, que básicamente representa la generación que vivió la generación del *baby boom* de los años posteriores a la guerra y la generación X, que como vimos, es definida en términos de desafección política, de prácticas de vida poco saludables y de desviación social, en términos generales. Por otro lado, la necesidad de poner un límite posterior a la generación del milenio ha hecho que el propio PRC haya establecido el año 1996 como punto de corte entre la generación de los *millennials* y los denominados *post-millennials*⁴⁵, precisamente para presentar una amplitud del intervalo de 15 años (de 1981 a 1996), que eran los mismos años que abarca, en la tipología de esta generación, la generación X (entre 1965 y 1980). Por lo tanto, se trata de una delimitación puramente pragmática, aunque el propio DiMock intente justificar aludiendo a que “los puntos de corte generacionales no son

⁴⁵ DiMock, siguiendo la línea de Howe y Strauss, no es partidario de establecer las denominaciones generacionales posteriores a la Generación X a partir de las siguientes letras del alfabeto, ya que entiende que el nombre de generación Y (para los millennials) o generación Z (para los postmillennails) no recogen adecuadamente la importancia de estas dos generacionales, que han experimentado la revolución tecnológica y social que ha supuesto la sociedad de la información desde la infancia. Aunque su argumentación resulta sugerente, el propio autor reconoce posteriormente el que el nombre de post-millennial se basa en una encuesta del periódico The New York Times (<https://www.nytimes.com/2018/01/31/style/generation-z-name.html>, acceso el 15-05-2018), en la cual se propusieron tantas denominaciones para esta generación (Generation Z, Generation Delta, Generation Scapegoat, iGeneration, Homeland Generation, etc.), que al final el propio Pew Research Center decidió no comprometerse y utilizar la denominación genérica post-millennial. Más allá de la anécdota, que no es tan relevante, tenemos otro ejemplo más del sesgo etnocéntrico y estadounidense de esta tipología de generaciones.

exactos” (2018) y a que el establecimiento del año 96 no es arbitrario. Para este autor, en todo caso, si bien la generación del milenio y la generación *post-millennial* comparten muchas características comunes en sus prácticas sociales y su uso de la tecnología, especialmente con respecto a los grupos de edad más mayores, también tienen algunas diferencias que es importante destacar. Principalmente, se destaca que, a nivel político, los *millennials* fueron una generación profundamente marcada por eventos como el atentado de las torres gemelas el 11 de septiembre de 2001 y las posteriores guerras de Irak y Afganistán, que marcaron un punto de corte esencial en la cultura política estadounidense con respecto a los *post-millennials*, que vivieron esos eventos en una infancia muy temprana y, en ocasiones, ni siquiera los recuerdan. De nuevo, nos encontramos con un punto de vista totalmente centrado en la cultura y en los eventos significativos desde el punto de vista estadounidense, que extrae las delimitaciones generacionales a partir de eventos históricos particulares, tal y como había criticado Attias-Donfut (1988)⁴⁶. Una referencia similar encontramos en el caso de la separación entre la Generación X y los *millennials* en la obra de Howe y Strauss, donde es precisamente la masacre de Columbine⁴⁷ el marcador generacional que señala el punto de corte entre los *Millennials* y la Generación X (Howe y Strauss, 2000, p. 39).

Volviendo a la distinción entre *millennials* y *post-millennials*, DiMock también destaca importantes diferencias a un nivel más vinculado con Internet y las nuevas tecnologías, ya que, por un lado, los *millennials* son habitualmente considerados como la generación de los ordenadores, al haber vivido el proceso de transición entre las tecnologías analógicas y las tecnologías digitales, así como el auge de la implantación de Internet en los hogares, especialmente a partir de la llegada del ADSL y las redes de banda ancha. En el caso de los *post-millennials*, pueden ser considerados, más bien, como la generación de los dispositivos móviles y, lo que es más importante, de los smartphones y del acceso a Internet en movilidad, puesto que este tipo de forma de conectividad ha formado parte de su cotidianidad desde la infancia, mientras que, en el caso de los *millennials*, algo más mayores, estas tecnologías móviles llegaron a su vida en la adolescencia o en la juventud temprana. Como destaca DiMock, utilizando como punto de referencia la aparición del primer iPhone en 2007, los *millennials* se han adaptado del paso de la accesibilidad fija a la conectividad constante y en movilidad durante la adolescencia o la juventud, mientras que en el caso de los *post-millennials* este tipo de conectividad siempre ha estado presente en sus vidas:

“Los *millennials* llegaron en el momento de la explosión de Internet. En esta progresión, lo que es único de los *post-millennials* es que esto ha formado parte de sus vidas desde el principio. El iPhone se lanzó en 2007, cuando el más mayor de los *post-millennials* tenía 10 años. En el tiempo en que estaban en la adolescencia, el medio principal por el que los jóvenes americanos se conectaban a la web era a través de dispositivos móviles, el Wifi y las redes de datos móviles de banda ancha de los servicios telefónicos. Las redes sociales, la conectividad constante y el entretenimiento y la comunicación bajo demanda son innovaciones a las que los *millennials* tuvieron que adaptarse cuando aparecieron. Para aquellos nacidos después de 1996, éstas innovaciones eran mayoritariamente asumidas” (DiMock, 2018)

⁴⁶ Ver sección 2.3.3

⁴⁷ El 20 de abril de 1999, en el instituto Columbine de Littleton, Colorado, dos adolescentes asesinaron a 13 personas, dejando heridas a otras 20, antes de suicidarse con sus propias armas. En su momento, este fue un evento que marcó enormemente la agenda pública estadounidense, señalando la preocupación por la falta de controles sobre la venta de armas y las condiciones sociales de los adolescentes y jóvenes del país. <https://www.history.com/topics/columbine-high-school-shootings> (acceso 18-05-2018).

El propio DiMock, al igual que Howe y Strauss, reconoce que su tipología generacional está construida en base a la realidad social e histórica estadounidense⁴⁸, si bien algunas de las tendencias a las que apunta esta nueva generación pueden ser analizadas más allá de un contexto regional específico, debido a las fuertes tendencias globalizadoras de la modernidad reflexiva que habían señalado Beck y Beck-Gernsheim (2008). En todo caso, el concepto de generación del milenio y el de la generación *post-millennial*, a pesar de haber sido producido por y para el contexto norteamericano, ha sido bastante popular en el ámbito español, tanto a nivel académico, como demuestra su uso por la Fundación Española de Ciencia y Tecnología en el análisis de los *Perfiles generacionales de consumo de información científica* (Revuelta y Corchero, 2017) o por Gutiérrez Rubí (2015), como en el contexto de los medios de comunicación y en los discursos sociales cotidianos de la ciudadanía. Sin pretensiones de ser exhaustivo, es sumamente sencillo localizar una gran cantidad de artículos de prensa y referencias que podemos encontrar en Internet, en los últimos años, dedicados a esta temática⁴⁹, con perspectivas y enfoques que, en líneas generales, asumen acríticamente la existencia de estos grupos generacionales e intentan destacar los aspectos más importantes de su estilo de vida, su uso más avanzado de las nuevas tecnologías, su orientación hacia la economía de flujos, el trabajo colaborativo y la flexibilidad laboral, etc. En definitiva, podemos defender claramente que los conceptos de *millennial* y *post-millennial* forman parte del marketing generacional (Haddon, 2018) que inunda gran parte de los discursos sociales cotidianos sobre la juventud, el cambio social y las nuevas tecnologías, motivo por el cual, probablemente, no existe una verdadera reflexión teórica desarrollada sobre los mismos.

Así, desde un punto de vista crítico, la perspectiva del Pew Research Center sobre los *millennials*, los *post-millennials* y su articulación con el resto de generaciones, aunque es menos ambiciosa e ingenua que la elaborada por Howe y Strauss, también adolece de algunos problemas y limitaciones que es necesario tomar en consideración. En primer lugar, la distinción entre los grupos generacionales (generación X, millennials, post-millennials, etc.) sigue, en este caso, un criterio eminentemente práctico, ya que estos intervalos de edad constituyen la variable de comparación fundamental en los análisis estadísticos e informes de esta institución⁵⁰. Esto

⁴⁸ Aunque algunos de los procesos de cambio sociotecnológico a los que alude DiMock (presidente del Pew Research Center) para justificar sus delimitaciones generacionales son, ineludiblemente de influencia global (como la aparición del primer iPhone, por ejemplo), la mayor parte de sus análisis empíricos, de sus fuentes de datos, de las temáticas analizadas y de referencias teóricas se circunscriben al ámbito estadounidense. Así, como señala el propio autor, “*las generaciones nos proveen de la oportunidad de mirar a los estadounidenses [Americans en el texto original] simultáneamente por su lugar en el ciclo vital (...) y por su pertenencia a una cohorte de individuos nacidos en un momento similar del tiempo*” (DiMock, 2018).

⁴⁹ Podemos incluir algunas referencias, a modo de ejemplo, para el contexto español (acceso el 19 de noviembre de 2018):

(-) <http://forbes.es/business/37897/millennials-asi-asi-consumen/> (Gómez, 2018)

(-) <https://www.merca20.com/quienes-son-los-post-millennials-y-que-esperan-de-la-vida/> (Murgich, 2018)

(-) <https://www.bbva.com/es/quienes-millennials-generacion-unica/> (BBVA, 2018)

(-) <http://www.eleconomista.es/firmas/noticias/8923456/02/18/Postmillennials-Generacion-Z-y-politica.html> (Pin Arboledas, 2018)

(-) <https://www.20minutos.es/noticia/3089852/0/millennials-generacion-mas-viajera-historia-espana/> (Europa Press, 2017)

(-) https://politica.elpais.com/politica/2017/03/04/actualidad/1488647914_007106.html (Ayuso, 2017)

(-) <https://beprisma.com/los-millennials-en-espana/> (Tatay, 2016)

(-) https://politica.elpais.com/politica/2015/05/02/actualidad/1430576024_684493.html (Verdú, 2015)

(-) <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/centennials-salvacion-mundo> (Vallín, 2018)

⁵⁰ En este punto nos remitimos a la acertada crítica realizada por Martín Criado a este tipo de procedimientos de sustancialización de la juventud, que ya hemos descrito en el capítulo anterior.

conlleva, necesariamente, una importante falta de reflexión teórica sobre los elementos constituyentes de las generaciones –ya sea en términos socioestructurales o de autoidentificación y de memoria colectiva–, lo cual no ha impedido que se trate de una tipología ampliamente extendida en la investigación empírica aplicada sobre grupos de edad, especialmente en el contexto de las tecnologías digitales. En definitiva, se establecen límites generacionales a priori en base a eventos históricos singulares que, de forma sugestiva, suponen un cambio importante en la actitud vital o forma de vida de los sujetos (como el 11-S o la aparición del iPhone), y posteriormente se utilizan estos intervalos de edad en todas las comparaciones estadísticas posibles, lo cual sirve para justificar cualquier diferencia observada en base a las cohortes etarias construidas a priori, sin cuestionar críticamente si dicha construcción tipológica es adecuada o está fundamentada sociológicamente. Esto es especialmente problemático para cualquier tipo de investigación sociológica que quiera analizar en profundidad las prácticas sociales tecnológicamente mediadas de los jóvenes ya que, por un lado, la influencia de otro tipo de variables socioestructurales y de procesos biográficos y experienciales desaparecen, subsumidas bajo el paraguas conceptual de una tipología de grupos de edad que se adopta de manera acrítica, justificando cualquier tipo de diferencia empírica observada en base a una tipología preestablecida de supuestas generaciones.

Por otro lado, aplicar un modelo tipológico construido en base a la realidad histórica, tecnológica y social de un único país, aunque sea un país tan influyente globalmente en el contexto internacional como Estados Unidos, nos hace pasar por alto las particularidades sociales, culturales y económicas que existen dentro de cada contexto geográfico concreto, lo cual debería ser otro aspecto de reflexión crítica, especialmente en el caso los conceptos de *millennials* y *post-millennials*, en el que el sesgo norteamericano es enormemente importante. En resumen, de cara a estudiar los usos sociales de la tecnología por parte de los jóvenes, las tipologías en base a la edad deberían ser un resultado de la investigación, no un modelo previo que se acepta sin ningún tipo de cuestionamiento crítico. La distinción entre *millennials* y *post-millennials*, sin duda, aporta ideas interesantes sobre el papel que juega la tecnología en las prácticas sociales de los sujetos, algo en lo que ahondaremos al tratar conceptos generacionales más estrechamente vinculados al campo tecnológico, como son los de Net Generation, generación digital o nativos digitales. Sin embargo, es necesario utilizarlos siempre de manera crítica y de forma complementaria a otro tipo de variables y dimensiones socioestructurales que también condicionan la apropiación de las TIC por parte de los sujetos y los procesos de exclusión y desigualdad digital relacionados con la tecnología.

Finalmente, el mayor peligro de utilizar categorías como la de *millennials* y *post-millennials* en términos esencialistas, adscribiendo a los grupos generacionales más jóvenes la responsabilidad del cambio social, es la producción de unas expectativas sobre la juventud, producidas desde los grupos generacionales de más edad, que lleva irremediablemente a la decepción. Por un lado, de los adultos hacia los jóvenes, ya que debido al vaciado de cualquier tipo de explicación estructural que no se derive del factor edad –clase social, género, capital cultural, posición social, etc. – hace que las potencialidades de cambio discursivamente adscritas a los jóvenes nunca se correspondan con sus capacidades empíricamente constatables de transformación. Pero también, por otro lado, desde los jóvenes hacia los adultos, ya que sienten cómo sus experiencias de vida reales tienen más que ver con la precariedad, con la fragmentación de carreras laborales y con la imposibilidad de llevar a cabo el sueño utópico que los discursos proféticos de los adultos han reservado para ellos. Como ya hemos señalado, cuando los *millennials* se han mostrado incapaces, a las puertas de los cuarenta, para cumplir los delirios cibertutópicos preconizados para ellos veinte años antes, la estrategia más habitual no tiene que

ver con modificar estos delirios, sino con su proyección a la siguiente generación disponible, en este caso, a los *post-millennials*. Así, no está de mal traer a colación la siguiente reflexión del sociólogo Kaspar Naegele, escritas hace más de 50 años, pero que se nos antoja pavorosamente actual:

"Los adultos, en su acentuado interés por la juventud, con frecuencia se sienten decepcionados por los propios jóvenes, quienes por su parte descubren que sus mayores están atemorizados por los conflictos juveniles y que muy a menudo son incapaces de ayudarlos a resolverlos. Por consiguiente, tanto en los jóvenes como en los adultos aparece un sentimiento de decepción. La moderada desesperación que sobreviene se convierte luego, parcialmente, en un sentimiento de esperanza depositado en los niños. Y así continúa la espiral" (Naegele, 1969, p. 135)

2.3. GENERACIÓN TECNOLÓGICA, NET GENERATION Y GENERACIÓN DIGITAL

El concepto de generación del milenio, al menos en su conceptualización original, abarca una gran cantidad de aspectos psicológicos, sociales y culturales de la juventud nacida a partir de los años 80, donde la dimensión tecnológica era únicamente una faceta más de su identidad generacional, pero no el elemento determinante de la misma. En el resto de conceptos que vamos a tratar, por el contrario, el aspecto mediático y tecnológico se erige como la variable fundamental que explica los cambios en las prácticas sociales, en las actitudes, en los valores y en las formas de vida de los jóvenes, lo cual supone, como aspecto positivo, una mayor concreción en el análisis de las causas del cambio generacional experimentado a finales del siglo XX; como aspecto negativo, empero, esto implica un mayor determinismo tecnológico y, en algunas ocasiones, una excesiva fijación en los procesos de transformación tecnológica como determinantes causales, directos, de las prácticas sociales de los sujetos. Así, en este epígrafe vamos a centrarnos en tres conceptos: generación tecnológica, *net generation* y generación digital. En primer lugar, en el contexto alemán destacamos el desarrollo del concepto de generación tecnológica por parte de los sociólogos Weymann y Sackmann (1994), ya que fue, seguramente, el primer término que se propuso para describir los procesos de socialización de los niños y adolescentes de mediados de los años 90 tenían con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Ya en el contexto estadounidense, mencionaremos el concepto de *Net Generation*, desarrollado por Don Tapscott (1998), ya que fue, seguramente, puesto que su perspectiva ha tenido bastante repercusión a la hora de orientar gran parte de las investigaciones sobre juventud y TIC de comienzos del siglo XXI. Posteriormente, también trataremos el concepto de generación digital (Buckingham y Willett, 2006; Montgomery, 2009), desarrollado mediados de la primera década del siglo XXI, y que tienen la ventaja de presentar un análisis de la apropiación de las TIC por parte de los jóvenes mucho más riguroso desde el punto de vista empírico y teórico que la perspectiva de Tapscott. Dejamos para la siguiente sección, finalmente, la distinción entre nativos digitales e inmigrantes digitales propuesta por Marc Prensky (2001), ya que su enorme popularización fuera del contexto de los Estados Unidos –en el caso español es evidente– hace que merezca la pena dedicarle un epígrafe.

Como punto de partida, si bien la vinculación entre tecnologías digitales y juventud ha sido, desde finales de los años 90, una temática sociológica de gran interés en los Estados Unidos, no es el en contexto norteamericano, sino en el alemán, donde encontramos las primeras reflexiones, a comienzos de los años 90, sobre el papel que la tecnología podría tener en la modelación de las nuevas generaciones venideras, tal y como han destacado Sackmann y Winkler (2013) y

posteriormente Gillleard (2018, p. 15). La primera referencia que podemos encontrar traducida al inglés es un texto de Weymann y Sackmann (1994) titulado *Modernization and the Generational Structure. Technological Innovation and Technology-Generations in East and West Germany*⁵¹, en el que los autores hablaban por primera vez de una **generación tecnológica**, no para referirse a los cambios tecnológicos en sí, sino a la adaptación de las nuevas cohortes poblacionales a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que se estaban desarrollando. A partir de un estudio que combinó técnicas cuantitativas y cualitativas se establecieron, a comienzos de los años 90, cuatro cohortes generacionales para el caso alemán (Sackmann y Winkler, 2013, p. 494): (1) la generación mecánica (antes de 1939), (2) la generación de la revolución del consumo en los hogares (1939-1948), (3) la generación de la difusión tecnológica (1949-1963) y la generación de los ordenadores (1964-1978), las cuales se diferenciaban, sobre todo, en sus hábitos y disposiciones hacia los nuevos equipamientos tecnológicos que iban desarrollándose, así como en las formas en que se incorporaban dichos dispositivos, en cada momento particular de la trayectoria vital de los sujetos, a sus prácticas sociales cotidianas.

“El trabajo original sobre las generaciones tecnológicas usó entrevistas en profundidad, grupos de discusión, encuestas y análisis de datos secundarios para desarrollar y testar el concepto. (...) En parte, estas generaciones se diferenciaban por su hábitus tecnológico (posesión, modos de uso) y por los significados simbólicos dados a las nuevas tecnologías, en general, y a su identidad tecnológica colectiva. Las diferencias generacionales en la práctica tecnológica no son disposiciones coercitivas para el comportamiento individual, sino relaciones probabilísticas, abiertas al cambio individual y colectivo de las estructuras sociales” (Sackmann y Winkler, 2013, p. 422)

Lo interesante del trabajo de estos autores es que se alejan de una perspectiva determinista sobre los efectos que producen los nuevos desarrollos e innovaciones tecnológicas en la estructura social, especialmente en el caso de las generaciones más jóvenes, mientras que se interesan específicamente por los procesos específicos de domesticación tecnológica (Silverstone et al., 1992) que llevan a cabo los sujetos a lo largo de sus trayectorias biográficas, desarrollando disposiciones (*habitus*) hacia las potencialidades de uso de las tecnologías digitales, las cuales siempre se encuentran social y culturalmente situadas en base a las condiciones socioestructurales de existencia de los individuos. Se trata, en todo caso, de una perspectiva muy similar a la que vamos a desarrollar en esta investigación, puesto que Sackmann y Winkler han puesto en relación las disposiciones hacia el uso de la tecnología desarrolladas durante el proceso de socialización con las dinámicas estructurales de desigualdad digital y estratificación social⁵². Lo que también resulta sugerente de su modelo teórico es que, a diferencia del resto de modelos que veremos a continuación, en el caso de estos autores los intervalos de edad que representan las distintas formas de domesticación tecnológica son un producto, y no un a priori, de la investigación, lo que les lleva a una visión mucho más sofisticada de la relación entre edad y tecnología, donde las distintas generaciones se adaptan, de formas diferentes y variadas, a las

⁵¹ Este texto encuentra dentro de un volumen más amplio, titulado *Solidarity of Generations: Demographic, Economic and Social Change and its Consequences* (Becker y Hermkens, 1994), en el cual se recogen los trabajos presentados sobre los procesos generacionales en una conferencia en Amsterdam del año 1993, dedicada al 65º aniversario de la publicación en alemán del ensayo *El problema de las generaciones*, de Karl Mannheim.

⁵² En el capítulo 3 realizaremos un análisis en profundidad de los distintos planteamientos sobre desigualdad y brecha digital que se han desarrollado desde mediados de los años 90 hasta la actualidad. Asimismo, en el capítulo 4 desarrollaremos los dos conceptos teóricos centrales que guían esta investigación: socialización tecnológica y capital digital.

nuevas innovaciones tecnológicas que van desarrollándose con el paso del tiempo. De esta forma, pertenecer a una generación más mayor, cuya socialización primaria se produjo con una tecnología más antigua, como la televisión o la radio, no supone una condena de por vida al uso exclusivo de dicha tecnología, ya que *“las investigaciones con encuesta y experimentales actuales sobre las generaciones tecnológicas mayores y jóvenes indican que las primeras mejoran su uso de las nuevas tecnologías con el paso del tiempo”* (Sackmann y Winkler, 2013, p. 501)

Centrándonos ya en el contexto norteamericano, en el año 1998 Don Tapscott publicó un libro titulado *Growing up Digital: The Rising of the Net Generation* (1998), en el que presentaba el concepto que le ha hecho más famoso, el de **Net Generation**. Aunque se trata de un término anterior al de generación del milenio, existen importantes similitudes y afinidades entre ellos, especialmente a la hora de destacar el papel preponderante de los medios digitales como moldeadores de una forma específica de personalidad y estilo de vida entre las generaciones más jóvenes. A pesar de toda crítica que ha sufrido sus aproximaciones, Don Tapscott ha seguido utilizando su noción de la generación en red en un segundo libro, titulado *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World* (2008), el cual amplía algunas de las ideas básicas sobre esta nueva generación de jóvenes a tener de los cambios sociales y tecnológicos que se habían producido durante la década que separa un texto del anterior. A diferencia de los autores alemanes, la perspectiva de Tapscott no se inscribe en el análisis social en profundidad de las condiciones de la juventud contemporánea y sus formas específicas de apropiación de las nuevas tecnologías, sino que se trata más bien de un libro de divulgación sobre los cambios que la llegada de las tecnologías digitales, especialmente los ordenadores e Internet, estaban produciendo en las nuevas generaciones nacidas a partir de 1977. En este sentido, la aproximación de Tapscott es muy similar a la que realizaban Howe y Strauss con su concepto de *millennial*, pero en este caso la tecnología y los medios de comunicación sí que juegan un papel fundamental a la hora de definir los valores, las prácticas sociales y la cultura, en términos generales, de estos niños y adolescentes. Es interesante, en este sentido, que el planteamiento de este autor, que vuelve a circunscribirse exclusivamente al contexto estadounidense, parte de una premisa empírica constatable –el proceso de digitalización– para posteriormente extraer conclusiones generales sobre profundas transformaciones de toda la sociedad, las cuales no se fundamentan en base a ningún análisis concienzudo, sino que son, más bien, el fruto de especulaciones y pronósticos sobre el futuro propios del ambiente ciberutópico⁵³ de la época:

“¡La *Net Generation* ha llegado! (...) ¿Qué hace diferente a esta generación del resto que han existido con anterioridad? Es la primera que ha crecido rodeada por medios digitales. Los ordenadores pueden encontrarse en casa, en el colegio, en la fábrica y en la oficina, y tecnologías digitales como las cámaras, los videojuegos y los CD-ROMs son un lugar común. Cada vez más, estos nuevos medios están conectados por Internet, una red de red en expansión que está atrayendo a un millón de usuarios cada mes. Los niños de hoy en día están tan imbuidos en bits que piensan que son una parte natural de su entorno. (...) Por primera vez en la historia, los niños están más cómodos, tienen más conocimiento y habilidades que sus padres en una innovación central para la sociedad. Y es a través del uso de los medios digitales que la *Net Generation* desarrollará e impondrá su cultura al resto de la sociedad. (...) Este libro se basa en la creencia de que podemos aprender mucho de una generación entera –que está en proceso de adoptar los

⁵³ Para una crítica más en profundidad hacia las visiones ciberutópicas, se pueden consultar los trabajos Morozov (2015) y Lanier (2011), en los que se realiza un análisis actualizado sobre los discursos que preconizan la solución de los problemas sociales más importantes de la actualidad a través del desarrollo de las nuevas tecnologías.

nuevos medios– a través de los niños más avanzados en la adopción de esta tecnología” (Tapscott, 1998, pp. 1–2)

En esta cita, prácticamente, se resume todo el encadenamiento causal presente en la obra de Tapscott, el cual adolece de un fuerte determinismo tecnológico y de la presentación de escenarios futuros totalmente irreales, que no se asientan en un análisis en profundidad de las condiciones sociales y económicas de existencia de las personas, sino en las promesas de transformación propias del desarrollo tecnológico, en este caso de la sociedad de la información. En primer lugar, se presenta un planteamiento empíricamente verificable y que, actualizando su libro 20 años a esta parte, se ha concretado de manera clara; esto es, el hecho de que las tecnologías digitales han ido generalizándose enormemente en las últimas décadas, por lo que hoy forman parte esencial de nuestra vida cotidiana y median gran parte de nuestras interacciones con la realidad y con otras personas. En segundo lugar, también se constata que los niños de hoy en día (en su caso de finales de los 90) no ven estas tecnologías digitales como algo “nuevo”, sino como una parte natural de su contorno vital. A partir de aquí, sin embargo, comienzan los encadenamientos causales injustificados; así, se asume que los niños y adolescentes tienen unos mayores conocimientos y habilidades digitales que sus padres; se asume también que, a través del uso de estos medios, los *N-Gens*⁵⁴ van a desarrollar una cultura propia y van a imponerla al resto de la sociedad; por último, y esta es quizá la falacia más importante que sustenta la obra, se asume que analizando las prácticas digitales de los jóvenes más avanzados, en términos de habilidades digitales y posibilidades de conectividad digital, pueden extraerse conclusiones sobre todas las personas que pertenecen a la misma cohorte etaria⁵⁵. La analogía con los modelos teóricos sobre la juventud explicitados en el capítulo anterior son evidentes: por un lado, los jóvenes tecnológicos de clases medias constituyen la representación legítima de la cultura juvenil actual –el modelo funcionalista clásico–, mientras que los jóvenes de clases bajas son sistemáticamente invisibilizados, impidiendo cualquier tipo de articulación socioestructural de sus condiciones de vida y su relación específica con las tecnologías digitales.

El propio análisis sobre cómo estos niños y adolescentes adquieren sus habilidades digitales distintivas tampoco se concreta, puesto que Tapscott considera que el concepto de *Net Generation* no se refiere exclusivamente a aquellos jóvenes que tienen acceso, de manera activa, a Internet y las tecnologías digitales, sino a todas las personas nacidas a partir del año 1977. De este modo, considera que “*muchos de estos niños pueden no tener aún acceso a Internet, pero la mayoría tienen algún grado de fluidez con el uso de los medios digitales*” (Tapscott, 1998, p. 3), lo cual nos remite a un problema importante de definición de la propia categoría generacional, al intentar delimitarse, simultáneamente, por la pertenencia a unos determinados intervalos de edad y por la afinidad con determinados avances tecnológicos extendidos durante los años 90. Para comprender un poco más este problema, debemos analizar las diferentes cohortes generacionales que el autor incluye en su análisis; de un modo similar a Howe y Strauss, que tomaban prestados los conceptos de la demografía, Tapscott entiende que la segunda mitad del

⁵⁴ Así denomina el autor a los miembros de la Net Generation. Al no encontrar un término en castellano apropiado para traducirlo, he decidido dejar el original.

⁵⁵ En el siguiente apartado (2.4.4. Nativos e Inmigrantes digitales) desarrollaremos más en profundidad algunas de las críticas que pueden realizarse a esta visión determinista y sesgada sobre la juventud, ya que las aproximaciones de la *Net Generation* y de los nativos digitales comparten algunos puntos en común: el determinismo tecnológico que entiende que la tecnología produce, por sí sola, transformaciones sociales decisivas; su visión de los jóvenes como expertos digitales con capacidades tecnológicas superiores a sus padres; la conceptualización de la juventud como un grupo homogéneo; su visión utópica del futuro, etc.

siglo XX, en Estados Unidos, puede dividirse en tres generaciones principales: (1) En primer lugar, la generación del *Baby Boom*, que abarcaría desde 1946 hasta 1964, y que se convertiría en la llamada generación de la televisión, ya que este medio de comunicación supondría progresivamente una faceta fundamental de su socialización y de su vida cotidiana; (2) En segundo lugar, encontraríamos la generación del *Baby Bust*⁵⁶, que abarcaría entre 1965 y 1976, y que se correspondería, más o menos, con lo que Howe y Strauss denominaban la generación X, aunque Tapscott prefiere no utilizar este concepto, ya que transmite una visión demasiado negativa y pesimista sobre este colectivo. En todo caso, esta generación se caracterizaría por un alto nivel educativo y por un uso cada vez mayor de los ordenadores y del entorno multimedia, al menos en comparación con sus padres. (3) Finalmente, tendríamos la generación de del *Baby Boom Echo*, esto es, los nacidos entre 1977 y 1997, época en la que se produjo un nuevo repunte de la natalidad. Los nacidos dentro de este último grupo cronológico constituirían la *Net Generation* de Tapscott y, más o menos, también la generación del milenio que analizaban Howe y Strauss, que se caracterizarían específicamente por haberse socializado en el entorno tecnológico interactivo de los ordenadores e Internet desde la infancia.

El primer aspecto interesante de esta clasificación es que, si bien Tapscott reconoce que algunos miembros de la generación del *Baby Bust* tienen un elevado capital cultural y unas destrezas digitales bastante elevadas, puesto que los ordenadores ya formaban parte de algunos contextos sociales importantes, como por ejemplo el mundo del trabajo, sin embargo, no considera a estos sujetos, debido a su edad, como miembros de la *Net Generation*. La causa principal es que no se han socializado con estas tecnologías desde la infancia, por lo que, en cierta medida, estos dispositivos tecnológicos no resultan para ellos tan naturales como para la generación más joven, ya que han tenido que adaptarse al uso de los ordenadores y al resto de innovaciones tecnológicas conforme éstas iban apareciendo en el mercado de consumo amplio⁵⁷. Así, en palabras del propio autor, *“debido a que los niños de la Net Generation han nacido con la tecnología, la asimilan. Los adultos deben acomodarse –un proceso diferente y mucho más complicado. (...) Para muchos niños, usar las nuevas tecnologías es tan natural como respirar”* (Tapscott, 1998, p. 40)⁵⁸. Para Tapscott, en todo caso, estos problemas de acomodación, esto es, de adaptación de los esquemas cognitivos para apropiarse satisfactoriamente de los nuevos dispositivos tecnológicos que aparecen en su cotidianidad, se manifiestan en una desafección y rechazo por parte de las generaciones más mayores hacia las nuevas tecnologías y hacia los nuevos medios de comunicación, –centrales en la construcción de la cibercultura juvenil, lo que

⁵⁶ En el contexto anglosajón se hace el juego de palabras entre *Baby Boom*, generación en la que se produjo un importante aumento de la natalidad, y *Baby Bust*, que se caracterizó por un descenso generalizado de la natalidad en casi 15 puntos porcentuales (Tapscott, 1998, p. 19). *Bust* puede traducirse como “fracaso” o “quiebra”, y se asimila con la generación que otros autores, como Howe y Strauss, han denominado generación X.

⁵⁷ Un argumento similar es utilizado por Prensky a la hora de elaborar sus conceptos de nativos e inmigrantes digitales, como veremos en la siguiente sección.

⁵⁸ Tapscott utiliza de manera laxa los conceptos de acomodación y asimilación provenientes del modelo de desarrollo cognitivo de Piaget (1972), si bien no cita directamente al psicólogo suizo. Por asimilación, Piaget entiende la interiorización de los eventos ambientales en base a las estructuras cognitivas del sujeto. Por acomodación, en cambio, se entienda la modificación de estas estructuras cognitivas para adaptarlas a nuevas situaciones que no encajan adecuadamente en los esquemas previos. Tapscott se olvida, por supuesto, de que acomodación y asimilación son procesos complementarios del desarrollo cognitivo y, en un cierto sentido, cuando las personas comienzan a utilizar cualquier tipo de innovación tecnológica, están continuamente asimilándola en base a sus esquemas previos y apropiándosela a partir de la elaboración de nuevos esquemas. Es posible que, en el caso de los niños más jóvenes, si se han socializado con las TIC desde la infancia, exista una mayor afinidad hacia determinadas tecnologías, pero esto no significa que los niños y jóvenes no tengan problemas de acomodación de las tecnologías, sobre todo cuando intentan desarrollar nuevas formas de uso a las que no estaban acostumbrados.

hace que *“la revolución digital, a diferencia de las revoluciones anteriores, no esté controlada por los adultos”* (Tapscott, 1998, p. 50) sino por los nuevos miembros ciberexpertos de la *Net Generation*.

El problema fundamental del modelo teórico de Tapscott llega cuando se considera miembros de la *Net Generation* a personas nacidas a partir de 1977 pero que no han tenido contacto con las tecnologías digitales, puesto que entiende que el hecho de que otras personas de su mismo grupo de edad sí que usen estas tecnologías también afecta, indirectamente, a sus actitudes y conocimientos sobre las mismas, una premisa que han refutado todos los estudios empíricos posteriores sobre brecha digital⁵⁹. En definitiva, circunscribirse de manera demasiado rígida a unos determinados intervalos de edad, por un lado, y no reconocer la heterogeneidad de prácticas y estilos de vida dentro del grupo etario circunscrito, por otro, hacen que podemos extraer la conclusión absurda de que adolescentes que tienen un uso muy limitado y particular de las TIC desarrollan unas destrezas digitales mayores que adultos que se dedican, por ejemplo, a sectores laborales como la programación, las telecomunicaciones o, simplemente, que llevan utilizando ordenadores, dentro de sus contextos profesionales o personales, desde finales de los años 70. De hecho, gran parte de los gurús tecnológicos que llevaron a cabo la revolución de las tecnologías de la información son miembros de las generaciones del *Baby Boom* y del *Baby Bust*⁶⁰, por lo que sería absurdo defender que estas personas, debido únicamente a su edad, no tienen unos conocimientos computacionales y unas habilidades digitales suficientes para usar las tecnologías que ellos mismos han contribuido a diseñar. Asimismo, y más allá de la existencia de una minoría de personas con destrezas digitales extremadamente desarrolladas, analizar la diversidad de prácticas digitales de los jóvenes, así como sus procesos distintivos de socialización tecnológica desde la infancia no nos debe hacer olvidar el hecho de que gran parte de la población adulta, al menos en los países desarrollados, también se ha incorporado a la sociedad de la información, en sus formas particulares y específicas que deberán ser objeto de investigación empírica. Así, como destacan Taipale, Wilska y Gilleard en un libro reciente sobre tecnologías digitales e identidades generacionales⁶¹, *“la investigación empírica llevada a cabo en muchos países ha desafiado la idea de una generación homogénea de jóvenes altamente habilidosos y tecnológicamente expertos, mostrando, por el contrario, la gran diversidad existente en cuanto a las habilidades digitales de los jóvenes y su involucración con los entornos mediáticos digitales”* (2018a, p. 1)

Por otro lado, un segundo aspecto relevante de la clasificación generacional de Tapscott tiene que ver con la importancia que este autor otorga al conflicto generacional⁶² en su análisis, de manera muy similar a como ocurría en el caso de los *millennials*. Así, si en el modelo de Howe y Strauss existía un conflicto fundamental de valores entre los *millennials*, por un lado, frente a la

⁵⁹ En el capítulo 3, dedicado al estudio de las desigualdades digitales y los procesos de estratificación social, realizaremos una crítica más en profundidad de esta premisa, en base a los estudios de brecha digital que se han ido desarrollando desde finales de los años 90 hasta la actualidad. Estos estudios demuestran, a grandes rasgos, que las tecnologías digitales no están, ni mucho menos, totalmente generalizadas entre la población juvenil y que el acceso a las TIC no se traduce, necesariamente, en el desarrollo de unas habilidades digitales avanzadas, puesto que hay que analizar específicamente las formas de uso de estas tecnologías.

⁶⁰ Para un análisis en profundidad sobre la influencia de estos gurús tecnológicos en el desarrollo de la computación, de las telecomunicaciones y de Internet desde mediados de los años 60, puede consultarse la obra de Castells (2011a).

⁶¹ En el apartado 2.5 desarrollaremos más en profundidad algunas de las perspectivas generacionales que se están produciendo recientemente y que desafían la visión reduccionista de estos autores de finales de los años 90 y comienzos de los 2000.

⁶² Como también vimos en el capítulo 1, el conflicto generacional es un aspecto muy habitual de los enfoques sobre la juventud de tipo psicodinámico, como el modelo de Erik Erikson.

generación X y la del *Baby Boom*, por el otro, en el caso de Tapscott el conflicto se retraduce en términos tecnológicos, apareciendo una brecha entre los N-Gens, que utilizan los nuevos medios interactivos de comunicación, y la generación del *Baby boom*, que ha sido socializada a través de medios de comunicación de masas unidireccionales y pasivos, como la radio o la televisión, y que el propio autor denomina como la generación de la televisión. Aunque Howe y Strauss se centran en aspectos más psicológicos y actitudinales, mientras que Tapscott enfatiza el tipo diferencial de consumo mediático, en ambos casos las generaciones más mayores se conciben en base a estereotipos más negativos que la generación actual. En el caso del modelo de Tapscott, la principal transformación en las prácticas culturales de las generaciones tiene que ver con el tipo de medios comunicativos con el que se han socializado durante la infancia y hasta la juventud, ya que esto ha posibilitado la emergencia de dos culturas diferentes y, hasta cierto punto contrapuestas. En el caso de los *baby boomers*, quienes se socializaron con los medios de comunicación de masas, especialmente con la televisión, emerge una cultura pasiva, de recepción unidireccional de informaciones que se transmiten de manera directa desde un único emisor a un gran número de receptores, los cuales tienen poca capacidad de interacción y de modificación de los mensajes transmitidos. La televisión, en cierta medida, permitía la separación del horizonte de la experiencia de los sujetos de su realidad física inmediata, pero con el coste de convertir a los televidentes en consumidores pasivos de la información transmitida por este medio. Por el contrario, los N-Gens se habrían socializado con el surgimiento de los ordenadores y del acceso a Internet, a través de los cuales surgiría una verdadera cultura de la interacción, en la que los jóvenes no serían ya meros consumidores pasivos de mensajes preestablecidos sino usuarios activos que tienen capacidad de agencia y decisión sobre los contenidos que les interesan y, además, también pueden producir sus propios contenidos y compartirlos en red. Es aquí donde aparece el concepto de prosumidor (Ritzer et al., 2012), esto es, de personas que no solo consumen pasivamente información sino que la producen activamente, a través de las posibilidades interactivas que facilitan los medios digitales, en especial Internet. Tapscott ve, por lo tanto una brecha fundamental entre los nuevos medios comunicativos digitales basados en Internet y los medios de comunicación tradicionales, los cuales configuran diferentes culturas dentro de los colectivos generacionales que se han socializado a través de los mismos:

“La televisión está controlada por los adultos. Los niños son observadores pasivos. En contraste, los niños controlan gran parte de su mundo en red. Es algo que normalmente hacen por sí mismos; son usuarios y son activos. (...) Preguntan, discuten, debaten, juegan, compran, critican, investigan, ridiculizan, fantasean, buscan y se informan. Esto hace a Internet fundamentalmente diferente del resto de innovaciones comunicativas, como el desarrollo de la imprenta o la introducción de las retransmisiones de radio o televisión. Estas últimas tecnologías son unidireccionales y controladas por los adultos. Son muy jerárquicas, inflexibles y centralizadas. De forma poco sorprendente, reflejan los valores de sus dueños adultos. Por el contrario, los nuevos medios son interactivos, maleables y su control está distribuidos. A esto se añade una mayor neutralidad. Los nuevos medios harán lo que les ordenemos que hagan. (...) Esta distinción está en el corazón de la nueva generación. Por primera vez en la historia, los niños están tomando el control de elementos críticos de la revolución de las comunicaciones” (Tapscott, 1998, pp. 25–26)

Más allá de la visión ciberutópica que Tapscott presenta de Internet, lo que más me interesa de esta cita es el determinismo tecnológico subyacente, esto es, el hecho de que los medios de comunicación se convierten en configuradores mecánicos de un determinado tipo de cultura socialmente compartida por los miembros de una generación determinada, más allá de cualquier

tipo de diferencia de clase social, género, ámbito regional o de cualquier otra naturaleza. Tal y como señala el sociólogo británico David Buckingham, quien se convertirá en uno de los críticos más importantes de la perspectiva de Tapscott, este énfasis culturalista es relevante, ya que “*se podría decir que los medios aportan una ‘cultura común’ global para los niños, que trasciende de las fronteras nacionales y de las arraigadas diferencias culturales*” (2002, p. 10). En su obra titulada *Creecer en la era de los medios electrónicos. Tras la muerte de la infancia* (Buckingham, 2002), este autor realiza un análisis crítico sobre los distintos discursos sobre la juventud⁶³ que se estaban produciendo en el mundo occidental desde los años 80, contraponiendo dos visiones igualmente reduccionistas y deterministas tecnológicamente, la visión fatalista de quienes preconizan la muerte de la infancia, en base al consumo de televisión, frente a la visión utópica de quienes entronizan a la juventud en base a su uso avanzado y experto de Internet.

(a) En primer lugar, la **visión fatalista** que, apoyada en la enorme generalización del consumo televisivo, entendía que se estaba produciendo una muerte de la infancia, ya que el consumo de la televisión, a diferencia de la lectura, se suponía que no requería un proceso de alfabetización previa, por lo que permitía a los niños y adolescentes acceder a contenidos para los que no estaban moralmente preparados. Así, se promovía una visión de la infancia, en línea con la caracterización posmoderna de la sociedad, como profundamente nihilista, irracional, relacionada con el consumo de drogas, alcohol, delincuencia, etc., mostrando la pérdida de valores de las sociedades tradicionales (de ahí el carácter conservador y moralista de esta visión) y poniendo el foco de atención, cada vez más, en la televisión como medio o tecnología que producía este cambio social (de ahí su determinismo tecnológico). Esta visión es la que Howe y Strauss caracterizaban bajo el término, claramente despectivo, de la generación X, y es también a lo que Tapscott se refiere a la hora de hablar de la generación de la televisión. En ambos casos se presenta una visión esencialmente negativa de la juventud, ya sea por su escala de valores antisociales (en el caso de la generación X) o por su orientación hacia medios de comunicación pasivos y unidireccionales, que no fomentan el intercambio crítico de conocimiento (en el caso de la generación de la televisión). En ambos casos, tal y como señala Buckingham, se producen declaraciones catastróficas que llevan a hablar de la muerte de la infancia:

“Las declaraciones sobre la ‘muerte de la infancia’ se basan por lo general en una oposición entre los medios impresos y los electrónicos, en particular la televisión. (...) Se considera que la prensa escrita es la responsable de la creación de nuestra concepción actual de la infancia, y la televisión la está destruyendo. Desde esta perspectiva se estima que la tecnología es independiente de las otras formas sociales y ejerce su influjo al margen de los contextos y los propósitos a los que sirve” (Buckingham, 2002, p. 49).

(b) En segundo lugar, tendríamos una **visión utópica**, que representarían conceptos como los de *millennial* o *Net Generation*, donde se enfatizarán los aspectos positivos de las nuevas tecnologías, especialmente su carácter interactivo, su gran variedad de contenido y de formas de acceso, su potencialidad para la transformación y el cambio social, su esencia democrática, frente al autoritarismo de los medios clásicos, y su carácter colaborativo. Aunque como ya hemos visto, esta conceptualización de Internet es enormemente simplista, le sirve a Tapscott para justificar su sacralización de las nuevas generaciones de jóvenes, que se caracterizan por haber

⁶³ Al igual que destacan Revilla Castro (2001) y Martín Criado (1998), Buckingham también cree que la niñez y la juventud son grupos sociales que experimentan un alto grado de vulnerabilidad, al ser objeto de manera sistemática de un gran número de discursos sociales que se producen desde fuera (desde los adultos) y que no se interesan, principalmente, por describir o comprender cómo es la juventud, sino por prescribir ética y normativamente cómo debería ser, en base a sus posicionamientos ideológicos.

desarrollado un tipo específico de cultura digital mucho más democrática y avanzada que la de las generaciones predecesoras. Así, Tapscott enfatiza aspectos de estos nuevos jóvenes como son su gran independencia, su receptividad intelectual y emocional, su inclusividad, su expresión libre de sus puntos de vista, su tendencia hacia la innovación, su madurez, su curiosidad investigadora, su preocupación por la inmediatez, su capacidad crítica hacia los monopolios corporativos y su búsqueda de la verdad y la autenticidad⁶⁴. Se trata, por lo tanto de una visión enormemente optimista y positiva sobre la juventud, reproduciéndose la visión culturalista, la mitificación de los jóvenes y su orientación teleológica hacia el cambio social (Revilla Castro, 2001) que ya analizamos en el epígrafe anterior al hablar del concepto de generación del milenio. En este caso, simplemente, tal y como destaca Buckingham, se da un papel mucho más preponderante al efecto de las tecnologías y los medios de comunicación en la configuración de estas generaciones juveniles:

“Los miembros de la *Net Generation* (...) están ávidos de expresarse, de descubrir y de su propio desarrollo: confían en sí mismos, son espabilados, analíticos, creativos e inquisitivos, aceptan la diversidad, tienen conciencia social y actitudes globalistas... (...) Se entiende que estas diferencias generacionales son el producto de la tecnología, y no el resultado de otras fuerzas sociales, históricas o culturales. A diferencia de sus padres, a quienes se les tiene por ‘tecnófobos’ incompetentes, se considera que los niños poseen una relación intuitiva y espontánea con la tecnología digital” (Buckingham, 2002, p. 60)

El rechazo fundamental de Buckingham se fundamenta, por lo tanto, en el excesivo determinismo tecnológico que reflejan estas perspectivas, en las que *“se cree que la tecnología produce unos efectos, provoca cambios sociales y psicológicos, con independencia del modo en que sea utilizada y de los contextos y procesos sociales en los que participe”* (2002, pp. 58–59). La tecnología se configura como algo totalmente neutral, abstraído de las relaciones sociales y económicas de poder, que deciden en qué campos se investigan y qué tipo de desarrollos tecnológicos se promueven, pero también abstraída de las propias lógicas capitalistas de distribución desigual de los dispositivos y medios tecnológicos y de las formas diferenciales de apropiación y consumo por parte de la ciudadanía. Los colectivos más jóvenes, en este sentido, son vistos como los pioneros del nuevo horizonte digital, como los *early adopters* de cualquier tipo de innovación tecnológica que se quiera introducir en el mercado. Para Buckingham, Don Tapscott es un consultor empresarial, un emprendedor y un orador motivacional, pero las virtudes académicas de su trabajo son prácticamente inexistentes, llegando a señalar que sus argumentos *“carecen de cualificación académica y precaución, y la evidencia en la que se basan es anecdótica y sin ningún tipo de representatividad”* (2006, p. 7). El sociólogo británico llega a

⁶⁴ La analogía con el decálogo que Howe y Strauss construían sobre los *millennials* (2000, pp. 7–10), y que tratamos en el epígrafe anterior, es evidente. Se trata de modelos sobre la juventud enormemente simplistas, universalistas y homogéneos, donde los miembros de una determinada generación son descritos en base a todas las expectativas positivas que se tienen sobre ellos, pero sin tomar en consideración, por su puesto, su punto de vista. Es interesante, sin embargo, que la escala moral de los *millennials* y de los *N-Gens* –que por supuesto se derivan de los contextos ideológicos de sus autores– no son exactamente las mismas. Aunque en ambos casos se enfatiza el carácter abierto, la amplitud de miras y el espíritu colaborativo, en el caso del concepto de *millennial* la visión de la juventud es mucho más conservadora y conformista que en el caso de la *Net Generation*, a los que se describe como jóvenes enormemente críticos, orientados hacia el debate, la discusión y el contraste de opiniones, gracias a las potencialidades de las nuevas tecnologías. La juventud, en todo caso, queda vacía de contenido propio y se convierte en una especie de cajón desastre en el que volcar todas las aspiraciones, actitudes y percepciones sobre lo bueno y lo malo que se construyen desde los discursos de los adultos. La obra de Howe y Strauss, por un lado, y Tapscott, por el otro, no son una excepción, aunque al conservadurismo moral de los primeros se contraponen la visión ciberutópica del segundo.

señalar que la narrativa de la *Net Generation* configura una visión de la tecnología y la juventud teleológica, determinista y esencialista (Buckingham, 2006, p. 6) que se resume en la siguiente concatenación de procesos socio-tecnológicos: Internet es utilizado de manera innata por los *N-Gens*, creando nuevos estilos comunicativos y promoviendo nuevas formas de aprendizaje colaborativo, que llevan aparejadas nuevas formas de alfabetización digital y de desarrollo psicológico y cognitivo de estos jóvenes; “finalmente, Internet (...) conduce a la emergencia de una nueva política, (...) distribuida y democrática” (Buckingham, 2006, p. 8), como la red misma. Aunque el propio Buckingham señala que es fácil burlarse de esta argumentación, esto no quiere decir que este tipo de discursos sobre la juventud, la infancia y la tecnología no sean relevantes, ya que sirven, en gran medida, como dispositivos prescriptivos para orientar el cambio tecnológico y el uso de las TIC en una dirección determinada, afín al modelo capitalista neoliberal y a la economía globalizada (Selwyn, 2009, p. 371)⁶⁵, el cual invisibiliza experiencias vitales y realidades sociales alternativas.

Con el avance de la primera década del siglo XXI y con la contrastación cada vez mayor de que la visión cibertutópica de Tapscott no se amoldaba realmente a la diversidad de prácticas digitales y sociales de los jóvenes, comenzaron a aparecer nuevas perspectivas que, con una vocación mucho más empírica, en las que se intentaba analizar, a través de la realización de trabajo de campo cualitativo y cuantitativo, las formas específicas en que los niños, adolescentes y jóvenes estaban utilizando Internet en su vida cotidiana, en un momento en el que las tecnologías digitales y los ordenadores se estaban extendiendo de forma acelerada a cada vez más hogares. En este sentido debemos mencionar, en el contexto británico, los trabajos realizados por Sonia Livingston y Magdalena Bober (2005) sobre las prácticas online de los niños y adolescentes en Reino Unido, a través de la combinación de entrevistas en profundidad y una macroescuesta dirigida a población entre 9 y 19 años. Aunque sus resultados, actualizados a día de hoy, están evidentemente desfasados, debido al incesante cambio en los tipos de dispositivos y formas de uso de las TIC, lo que es interesante de su modelo es que intenta atender a la diversidad de formas de uso de Internet por parte de la población infantil y adolescente, tratando temáticas como las formas comunicativas de estos colectivos, su producción de contenido online, el tipo de dispositivos utilizados, los riesgos y peligros del uso de estas tecnologías, el control en el uso por parte de los progenitores y, lo que me parece más relevante, señalando algunos aspectos importantes de exclusión y desigualdad digital. En el contexto español, particularmente, encontramos a mediados de los años 2000 una gran cantidad de trabajos empíricos sobre las formas de uso de Internet de los jóvenes, destacando el estudio cualitativo coordinado por Ángel Gordo sobre *Jóvenes y Cultura Messenger* (2006) y, unos años más tarde, el estudio sobre *Adolescentes y jóvenes en la red* dirigido por Angeles Rubio Gil (2010b), en el cual se combinan técnicas cualitativas, para la fase exploratoria, y una encuesta a población juvenil de Madrid y Granada de entre 15 y 25 años. Aunque en un epígrafe posterior presentaremos, más en profundidad, las principales investigaciones sobre juventud y nuevas tecnologías que se han desarrollado en el contexto español, sí que me parece importante destacar que justamente en este contexto de mitad de los años 2000 se comenzaron a desarrollar importantes investigaciones empíricas sobre las prácticas digitales observables de los jóvenes, las cuales ilustraban una fotografía de la realidad social de la juventud mucho más diversa que la pergeñada por los modelos conceptuales ideales sobre la generación del milenio, la *Net Generation* y los nativos digitales.

⁶⁵ Volveremos a esta idea en la siguiente sección, cuando analicemos la dialéctica entre nativos e inmigrantes digitales

Es en este contexto de florecimiento de la investigación aplicada sobre juventud y nuevas tecnologías en el que se desarrolla, originalmente en el contexto británico, el concepto de **generación digital**, a partir de la obra titulada *Digital Generations. Children, Young People and New Media*, editada por Buckingham y Willet (2006), en la que una gran variedad de autores reflexionan sobre las prácticas digitales de los adolescentes y jóvenes en distintos contextos geográficos y nacionales. Hablando de generaciones, en plural, más que de una única forma de apropiación de Internet por parte de los jóvenes, se intenta describir con este concepto la importancia que las tecnologías digitales, especialmente Internet y los ordenadores, estaban adquiriendo en las prácticas sociales cotidianas de los niños, adolescentes y jóvenes, de forma que una gran parte de sus prácticas comunicativas, sus formas de entretenimiento, su formación y, en definitiva, su contacto con el mundo social, estaba cada vez más mediado por la incorporación de este tipo de equipamientos tecnológicos y medios digitales de comunicación. David Buckingham, a quien ya mencionamos en su vehemente crítica a la obra de Tapscott, se pregunta en el prefacio de este libro multidisciplinar sobre si es posible hablar de una generación digital, entendiendo que el concepto mismo de generación, *“tanto en la academia como en el debate popular, (...) es complejo y disputado, y cómo definimos, caracterizamos y estudiamos las generaciones es altamente problemático”* (Buckingham, 2006, p. 4). Según Buckingham, los estudios culturales sobre medios de comunicación han tratado la edad, conjuntamente con la clase, la etnicidad y el género como variables clave a la hora de definir la identidad social de los sujetos, ya que el consumo de determinadas plataformas y contenidos culturales a través de los medios puede ser usado, de manera reflexiva, a modo de marcadores de afiliación generacional. De esta forma, ha sido bastante frecuente definir a las generaciones jóvenes por el tipo de películas, libros, comics, series, juegos o cualquier otro tipo de artefactos culturales a los que accedieron durante su infancia y adolescencia, ya que estos contenidos sirven como vectores de sociabilidad con los miembros del endogrupo y de narrativas discursivas con las que los sujetos dialogan en su propio proceso de configuración identitaria.

Para este autor, en todo caso, la pregunta fundamental es si el hecho de que las generaciones jóvenes hayan crecido en un entorno incrementalmente digitalizado condiciona su orientación hacia el mundo, sus disposiciones o sus propias características personales. Basándose en la teoría bourdiana del habitus, Buckingham responde a esta cuestión afirmativamente, pero considera que es mejor hablar de generaciones digitales, en lugar de una única generación digital, para poder desentrañar los efectos que la apropiación diferencial de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes tiene en sus propias trayectorias biográficas y en sus experiencias vitales *“sin tener que recurrir a la teleología, el determinismo o el esencialismo”* (Buckingham, 2006, p. 6). Apoyándose en las investigaciones empíricas desarrolladas por Sonia Livingston y Magdalena Bober (2005) en el contexto británico de comienzos de siglo, Buckingham señala que gran parte de los usos diarios de Internet y el resto de tecnologías digitales no representan la espectacularidad, la maestría y la capacidad transformadora que mostraban los modelos ciberutópicos, sino que se relacionan con actividades cotidianas muy mundanas como comunicarse con los amigos, descargar películas y música, buscar información o mandar y recibir emails. En definitiva, el concepto de generación o generaciones digitales puede ser útil para visibilizar el hecho de que, en mayor o menor medida, el proceso de digitalización y el auge de la sociedad de la información *“nos afecta a todos, incluidos los adultos”* (Buckingham, 2006, p. 11), pero cómo y para qué usamos la tecnología son cuestiones que están sujetas a un margen importante de variabilidad y que deben ser fruto de una investigación empírica en profundidad, no axiomas a priori que se aceptan de manera acrítica. De hecho, Buckingham destaca, y es algo

que analizaremos más en profundidad en el capítulo dedicado a la desigualdad digital, que la juventud real está en las antípodas de este modelo ciberutópico ideal:

“La tecnología ofrece [a los jóvenes] diferentes formas de comunicarse entre ellos y perseguir hobbies e intereses específicos, en comparación con los métodos offline, pero las diferencias pueden fácilmente haberse exagerado. (...) Los ciberniños tecnológicamente empoderados de la imaginación popular puede que existan realmente, pero si lo hacen son una minoría, no una representación típica de la juventud en general. Uno podría incluso argumentar que, para la gran mayoría de la juventud, la tecnología es una preocupación relativamente marginal” (Buckingham, 2006, pp. 10–11)

En el resto del libro *Digital Generations*, con una orientación eminentemente descriptiva y exploratoria, se presentan una gran cantidad de investigaciones concretas sobre las prácticas digitales de los jóvenes en diferentes contextos geográficos y en base a sus diferentes identidades de género, posicionamientos en la estructura social, etc. Aunque los resultados, trasladados a nuestra realidad contemporánea, están ciertamente desfasados, lo que me parece relevante destacar es que se presentan algunas de las dimensiones o contextos sociales que se están ciertamente transformando gracias a la incorporación de las nuevas tecnologías. En primer lugar, se destaca la emergencia y generalización de los videojuegos, que configuran nuevos espacios video-lúdicos que conforman nuevas formas de entretenimiento, sociabilidad e interacción entre los jóvenes. En segundo lugar, la propia navegación en Internet permite el acceso a una gran cantidad de información y posibilita la participación activa de los usuarios en la producción e contenido online, pero también requiere de sus propias formas específicas de alfabetización digital. En tercer lugar, la emergencia de comunidades virtuales permite la construcción y el mantenimiento de nuevas identidades sociales que se negocian en la interacción entre los espacios experienciales offline y los nuevos entornos ciberespaciales, posibilitando la agrupación de los sujetos en base a intereses, hobbies o experiencias compartidas que van más allá de los límites espaciales del contexto geográfico inmediato. Finalmente, Internet también posibilita nuevas formas de aprendizaje y educación que trascienden los modelos formativos clásicos.

Posteriormente a la aparición de esta perspectiva, el concepto de generación digital se ha sido utilizado por autoras como Kathryn Montgomery (2009), en el contexto estadounidense, y Ángeles Rubio Gil (2010a, 2010b), en el contexto español. En el caso de Rubio Gil se trata de una apropiación muy simplista del concepto, al entender que Internet es una fuerza socializadora que afecta a todos los aspectos de la vida cotidiana de los jóvenes, de ahí que pueda hablarse de una generación digital. En el caso de Montgomery, sin embargo, encontramos una perspectiva mucho más crítica, que sitúa el concepto de generación digital dentro de un análisis en profundidad sobre la conformación, desde principios de los años 90, de una cultura digital incesantemente promovida por los sectores de la industria cultural, del consumo y de los medios de comunicación, que fueron progresivamente convirtiendo a los niños, los adolescentes y los jóvenes en los targets fundamentales de las nuevas estrategias de marketing que se multiplicaban en sintonía con el auge de las nuevas tecnologías digitales (CD-ROM, ordenadores, MP3s, videoconsolas, teléfonos móviles, redes de Internet, etc.) en el contexto del desarrollo de la sociedad de la información. La generalización de conceptos como los de generación digital, entre muchos otros que hemos descrito con anterioridad, no pueden entenderse de forma autónoma, sino que únicamente cobra sentido en el marco de los procesos económicos y sociales que habían comenzado a mediados de los años 60 pero que se generalizaron, particularmente, a partir de los 90, de forma que la industria cultural y los desarrollos en el campo de la tecnología convergieron para impulsar un nuevo tipo de construcción de la juventud, que se vinculaba con estos nuevos avances

tecnológicos debido a una estrategia de ampliación de su mercado potencial. Este proceso de definición de la nueva juventud digital, tal y como señala la autora, involucró a investigadores de mercados, encuestadores, periodistas, políticos y gurús de las nuevas tecnologías, de forma que, *“comenzando a comienzos de 1990 y continuando (...) durante el siglo XXI, una poderosa combinación de tendencias tecnológicas, sociales y económicas habían situado a la infancia y la juventud en el centro de las políticas, el comercio y la cultura digital”* (Montgomery, 2009, p. 4).

La visión que se presentaba sobre los jóvenes y su relación con las tecnologías digitales y con esta nueva cibercultura, por usar el concepto de Pierre Levy (2007), era en gran medida ambivalente y contradictoria, puesto que se entronizaba, por un lado, la sintonía de las nuevas generaciones con los nuevos espacios culturales y sociales digitales, al conceptualizar a los jóvenes como pioneros (*early adopters*) de cualquier tipo de innovación tecnológica y de transformación cultural, pero por otro lado se señalaban los peligros y riesgos del uso de estas mismas tecnologías, contemplándose con preocupación cómo la sociedad red se escapaba de los marcos legales regulatorios de los estados tradicionales. Los discursos fatalista y utópico, como destacaba Buckingham (2002), se entremezclan y se solapan en base a las orientaciones ideológicas de los distintos grupos sociales, organismos y actores institucionales que producen continuamente narrativas sobre la juventud y la tecnología. Como destaca Montgomery, en gran medida la juventud es contemplada con fascinación, pero también con esperanza, perplejidad o incluso miedo (2009, pp. 2-3), ya que, *“en la medida en que Internet ha continuado su expansión hacia la cultura dominante [mainstream], la infancia era arrojada al centro mismo de una serie sucesiva de guerras culturales”* (2009, p. 5), enfatizándose la distinción entre las nuevas prácticas culturales de estas generaciones más jóvenes, que se orientaban hacia el ciberespacio y las nuevas plataformas tecnológicas y mediáticas, con respecto de las generaciones de sus padres y abuelos. La dimensión económica y de consumo, por lo tanto, está íntimamente ligada con la multiplicación de los términos y conceptos desarrollados, en el contexto de la sociedad de la información, para describir las nuevas prácticas culturales de los jóvenes, casi siempre en contraposición con los valores, actitudes y prácticas de los adultos, que ya mencionamos a la hora de analizar el proceso de construcción de los conceptos de generación del milenio (en oposición a la generación X) y de la *Net Generation* (en oposición a la generación de la televisión).

“A medida que los padres lidian con los estreses de la vida moderna, también tienen que confrontar la expansión rápida de una cultura mediática inmersiva muy diferente de la de su propia juventud. (...) Esta explosión de los ‘nuevos medios’ está ocurriendo en una sociedad que aún no ha resuelto la mayoría de los problemas relacionados con los ‘viejos medios’. (...) Nunca antes los niños y jóvenes han jugado un rol tan poderoso en el mercado. Internet emerge como un nuevo medio de masas en medio de una cultura infantil ya enormemente mercantilizada. Una enorme industria publicitaria y de investigación de mercados estaba preparada para adaptar sus estrategias a la era digital. Con la promesa de los beneficios del comercio electrónico, los ‘Echo Boomers’, los nuevos millennials y la generación Y se convierten en los consumidores más cotizados de esta nueva economía en alza” (Montgomery, 2009, p. 7)

Para Montgomery, la gran proliferación de términos y nociones sobre las nuevas generaciones de jóvenes tiene que ver con el hecho de que gran parte de la investigación que se realizó sobre las prácticas digitales de estos grupos sociales no provenía, durante los años 90, del ámbito académico, sino del ámbito de la publicidad y la investigación de mercados. Así, mientras que las perspectivas psicológicas, sociológicas y antropológicas sobre juventud y medios de comunicación seguían ancladas en la discusión sobre los efectos perniciosos que la televisión y la cultura mediática audiovisual podría tener sobre la juventud, la industria cultural invertía

millones de dólares en investigar las nuevas prácticas sociales y culturales de los jóvenes con los dispositivos digitales, especialmente a partir de la generalización de los ordenadores personales y de las conexiones a Internet en los hogares. La enorme creatividad a la hora de crear términos sugestivos y atractivos sobre la afinidad de los jóvenes y las NTIC, en este sentido, respondía a los intereses de un mercado en expansión que había convertido a los niños y adolescentes en sus consumidores predilectos, mientras que la investigación social que se producía en el ámbito académico aún no se había percatado de la importancia de esta auténtica revolución tecnológica y cultural⁶⁶.

“A medida que Internet empezaba a incorporarse a la vida de los niños, la investigación académica sobre las implicaciones de este nuevo medio para la infancia tardaban en llegar, sin que los investigadores prestaran atención al florecimiento de la industria comercial online. Los investigadores del ámbito de la infancia y los medios estaban más centrados en el estudio de la televisión. (...) Pero los investigadores de mercados (...) sí que estaban amasando una gran cantidad de información sobre las relaciones de los niños con las tecnologías digitales. (...) La nueva industria de la investigación de mercados sobre Internet pronto se convirtió en una fuente de información muy influyente para la prensa, ansiosa por monitorizar el rápido crecimiento de este mercado de alta tecnología” (Montgomery, 2009, pp. 25–26)

Para analizar el surgimiento de esta nueva cultura digital vinculada a la juventud, Montgomery se centra en algunos de los ámbitos sociales fundamentales en los que se ha entronizado el rol de las nuevas generaciones en la conformación de la nueva sociedad digital. Desde un nivel más macrosocial, se analiza la importancia de estos grupos de edad en el desarrollo de la industria cultural vinculada a Internet, así como en el ámbito político, a través de lo que la autora denomina la promesa educacional (Montgomery, 2009, p. 5), esto es, el desarrollo de políticas educativas destinadas a garantizar la alfabetización digital y el acceso de las nuevas generaciones a Internet, impulsando la conectividad digital en las aulas y fomentando el acceso de las personas en situación de vulnerabilidad económica a los dispositivos tecnológicos necesarios para utilizar Internet. En el nivel más microsocia, se enfatiza la capacidad de agencia de los jóvenes, que no son meros espectadores pasivos de las tendencias sociotecnológicas más amplias sino prosumidores activos (Ritzer et al., 2012) de la nueva cultura digital que ellos mismos generan en sus interacciones digitalmente mediadas. Así, Montgomery habla de la importancia que tiene Internet como espacio de construcción y redefinición de la identidad de los sujetos, de forma que el término de generación digital no se refiere, tanto, a la emergencia de una conciencia cultural compartida, sino al hecho de que es en interacción con los dispositivos tecnológicos digitales cómo los sujetos construyen su identidad en la sociedad actual. Aunque, por supuesto, *“la tecnología no subsume completamente la vida de los adolescentes”* (Montgomery, 2009, p. 138), los dispositivos digitales sí que se están convirtiendo, progresivamente, en un mediador fundamental de las prácticas sociales de jóvenes y adultos, en la medida en que

⁶⁶ Aunque existe un importante sesgo norteamericano en la argumentación de Montgomery, es necesario reconocer que su planteamiento nos permite comprender la emergencia de una gran variedad de términos vinculados con los nuevos jóvenes digitales y de perspectivas que enfatizaban la vinculación especial entre juventud y nuevas tecnologías, así como la falta de reflexión teórica en profundidad sobre los nuevos conceptos que se estaban proponiendo. En el contexto europeo, por supuesto, tenemos como referente el excelente trabajo de mediados de los años 90 sobre la generación tecnológica (Weymann y Sackmann, 1994), pero gran parte de las aproximaciones críticas que se han desarrollado, en el ámbito académico, sobre conceptos como los millennials, la Net Generation o los nativos digitales, son ya de mediados de los años 2000.

participan en un mundo social en el que este tipo de tecnologías están enormemente presentes en cada vez más ámbitos y espacios de actividad.

El interés del concepto de generación digital, tanto en la perspectiva de Buckingham como en la de Montgomery, radica en el hecho de que se trata de una perspectiva mucho menos determinista que las planteadas, unos años antes, por autores como Tapscott o Howe y Strauss, retomando las principales preocupaciones que los sociólogos alemanes de mediados de los años 90, con su concepto de generación tecnológica, tenían sobre el importante papel que los nuevos medios de comunicación y las tecnologías digitales juegan en la conformación de la identidad y en el desarrollo de la experiencia vital de las nuevas generaciones. Asimismo, el concepto de generación digital tampoco se circunscribe, de manera tan estricta, a la delimitación de unos intervalos de edad o de unas fechas de nacimiento concretas, como sí ocurría con los términos de *millennial* o *Net Generation*, motivo por el cual resulta más sugestivo a la hora de analizar las formas específicas de apropiación tecnológica de los distintos grupos de edad que conviven en un entorno digital, pero también más problemático a la hora de establecer con claridad qué colectivos pueden incluirse bajo el paraguas de la generación digital. En este sentido, esta perspectiva tiene un gran parecido con la aproximación de Philip Abrams sobre las generaciones sociales y la identidad generacional (1982), donde lo importante no es tanto el conflicto generacional sino la delimitación de los contornos sociales, políticos, económicos, culturales y tecnológicos que posibilitan la existencia de una nueva generación social, en este caso una generación social digital. Como ya destacamos en el caso del autor británico, esta metodología tenía las ventajas de separar la construcción de las generaciones de la explicitación de hechos históricos concretos y de no depender tanto de la delimitación de una determinada amplitud de las generaciones, sean de 15 o de 30 años, ya que se entiende que la pertenencia a una generación tiene que ver con procesos de transformación social de largo recorrido que en ocasiones pueden ser muy acelerados y, en otros casos, pueden dilatarse durante periodos muy largos de tiempo.

Como inconveniente, el modelo de las generaciones digitales tiene un problema fundamental de indefinición, al no quedar claros los elementos hacen posible la emergencia de una nueva generación, ya que la incorporación de las nuevas tecnologías a la vida cotidiana no es algo que realicen únicamente los grupos de edad más jóvenes –en la misma medida y de la misma forma– sino todos los grupos sociales que interactúan en un contexto social cada vez más digitalizado. Los modelos de Buckingham o Montgomery son menos ambiciosos a la hora de definir claramente la afinidad de los jóvenes con las nuevas tecnologías, preocupándose especialmente por el análisis descriptivo de la diversidad de prácticas tecnológicamente mediadas de los jóvenes y por la importancia que la industria cultural ha tenido en la vinculación de la juventud con los nuevos medios interactivos. Sin embargo, el mayor determinismo tecnológico que subyace a las aproximaciones de Tapscott sobre la *Net Generation* o Prensky sobre los nativos digitales –que analizaremos en el siguiente epígrafe– proporciona un modelo explicativo mucho más mediático y persuasivo sobre la relación entre tecnología y juventud, al vincular la afinidad digital de los más jóvenes con su socialización temprana en un entorno digital, algo que en el caso de las generaciones más mayores era imposible.

2.4. NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES

Sin lugar a dudas, la distinción realizada en 2001 por Marc Prensky entre nativos e inmigrantes digitales se ha convertido en una de las perspectivas teóricas más relevantes para comprender la

brecha generacional existente entre distintos grupos de edad en base al uso que realizan de las tecnologías digitales de la información y la comunicación, entre las que se incluyen dispositivos como ordenadores, teléfonos móviles, tablets, videoconsolas, mp3s o, en general, cualquier dispositivo que funcione en base a una arquitectura digital y pueda conectarse a la red. Prensky es, ante todo, un conferenciante estadounidense preocupado, desde finales de los años 90, por los cambios que el auge del proceso de digitalización y de la sociedad de la información estaban produciendo en el sector educativo, puesto que entendía que los modelos tradicionales de pedagogía y formación, basados en la interiorización mecánica de contenidos a través de clases magistrales, se estaban quedando rezagados con respecto a las nuevas potencialidades introducidas por los medios digitales. Así, en un escueto pero celeberrimo artículo publicado en el año 2001 en la revista *On the Horizon*, cuyo título era *Digital Natives, Digital Immigrants* (Prensky, 2001), este autor proponía esta metáfora geográfica para abordar la forma en que los distintos grupos generacionales habían incorporado las nuevas tecnologías a su vida cotidiana, enfatizando la necesidad de promover cambios en el sistema educativo que se orientasen a entender mejor las formas cotidianas de aprendizaje de los colectivos más jóvenes y no reprodujeran modelos anticuados de formación, vinculados con formas de adquisición de conocimiento que no se amoldaban con la experiencia cotidiana de estos jóvenes.

Como punto de partida, Prensky destaca que la forma de procesar la información de los más jóvenes es esencialmente diferente a la de las personas mayores, ya que se han socializado en un nuevo entorno tecnológico digital que transforma los límites del paradigma lineal de procesamiento de la información, ejemplificado por la lectura y la escritura. Para Prensky, tres cambios fundamentales se han producido en la forma de procesar la información de los más jóvenes, debido a su uso de los dispositivos digitales (ordenadores y videoconsolas sobre todo): (1) En primer lugar, se trata de un entorno multimedia integrado gracias al proceso de digitalización, que permite que texto, audio, imagen y vídeo puedan reducirse a un lenguaje binario común. Así, cuando vemos cualquier tipo de pantalla o interfaz gráfica debemos trabajar con palabras escritas, pero también con imágenes, sonidos, animaciones o vídeos, que se articulan unos con otros de forma cada vez más flexible –como, por ejemplo, las animaciones, gifs, imágenes o banners embebidos en las páginas web, o los videojuegos, en los que debemos atender al entorno virtual pero también a los distintos iconos, pestañas o marcadores que nos informan de aspectos relevantes de la partida. (2) En segundo lugar, se trata de un entorno un entorno hipertextual, que puede ser definido como una forma de “*texto digitalizado, reconfigurable y fluido, compuesto por bloques elementales unidos por lazos explorables en tiempo real en la pantalla*” (Merino Malillos, 2010, p. 70). Aunque siempre han existido las referencias o citas a otros textos, la inmediatez y globalidad que permiten Internet hacen que los enlaces de las webs, los hipervínculos en los documentos o los distintos nodos que nos llevan a interconectar unas plataformas digitales con otras formen parte de la cotidianidad del acceso a cualquier tipo de información. Asimismo, combinando la potencialidad de hipertextual y de hibridación multimedia de las tecnologías digitales, aparece un nuevo tipo de acceso a la información que rompe con la linealidad y secuencialidad del texto escrito, al posibilitar el entrelazamiento de diferentes tipos de formatos (imágenes, textos, audios, vídeos, animaciones, etc.) en un lenguaje binario común, el cual se distribuye, a su vez, como una red interconectada de nodos e hipervínculos. (3) Finalmente, un tercer cambio tiene que ver con lo que Prensky denomina multitarea (*multitasking*), esto es, con el hecho de que los jóvenes de hoy en día son más reacios a focalizar la atención en una única tarea o aspecto en cada momento, sino que procesan distintas informaciones de manera paralela o simultánea. Estas tres transformaciones, promovidas por el desarrollo de los medios digitales, formarían parte de la cotidianidad de los grupos más jóvenes,

quienes verían las formas más tradicionales de procesamiento de información (separación de lo textual, lo visual y lo sonoro; procesamiento textual secuencial y focalización en una única tarea) como algo extraño:

“Los nativos digitales están acostumbrados a recibir la información muy rápido. Les gusta el procesamiento en paralelo y la multitarea. Prefieren los gráficos antes que los textos. (...) Prefieren el acceso aleatorio (como el hipertexto). Funcionan mejor cuando están conectados en red. Se desarrollan mejor con gratificaciones instantáneas y recompensas frecuentes. Prefieren los juegos al trabajo serio” (Prensky, 2001, p. 2)

La visión que este autor presenta de los jóvenes, por lo tanto, puede resumirse en que se trata de un colectivo continuamente en conexión con el mundo a través de Internet y que prefiere formas de aprendizaje más lúdicas y menos sistematizadas, ya que ha desarrollado su motivación en base a gratificaciones frecuentes, por lo que se aburre con los modelos formativos clásicos. Se trata de un grupo poblacional acostumbrado al aprendizaje colaborativo y la reciprocidad de los nuevos medios de comunicación, motivo por el cual Susana Méndez y Elena Rodríguez se refieren a ellos como nativos interactivos (2011). Además, se trata de un grupo con una afinidad natural con las nuevas tecnologías digitales, acostumbrado a trabajar con una gran cantidad de datos multimedia (texto, vídeo, audio e imagen entrelazados) y en un entorno hipertextual, no secuencial, donde para acceder a la información es necesario ir navegando, a través de hipervínculos, de un documento a otro y de una plataforma a la siguiente. Todo ello, además, tomando en consideración que estos jóvenes son capaces de realizar varias tareas a la vez, pero tienen dificultades para focalizar su atención en un único aspecto durante mucho tiempo, ya que intentan buscar una dimensión lúdica a cualquier tipo de práctica digital que desarrollen, especialmente a la hora de adquirir nuevos conocimientos. Es importante señalar, en todo caso, que el concepto de *multitasking*, o multitarea ha sido fuertemente cuestionado a partir de la investigación empírica desarrollada posteriormente en el campo del procesamiento de la información y la neurología (Kirschner y De Bruyckere, 2017; Lupač, 2018, p. 117). En este sentido, *“en general, la investigación ha demostrado pensamos o está presenta alguna otra forma de procesamiento consciente de la información en el desempeño de una tarea, las personas no son capaces de realizarlas simultáneamente y lo único que pueden hacer, en el mejor de los casos, es cambiar rápidamente (...) de una actividad a otra”* (Kirschner y De Bruyckere, 2017, p. 138). Por ello mismo, Palfrey y Gasser prefieren hablar de cambio de tarea, o *switch-tasking*, a la hora de describir las prácticas digitales de los jóvenes actuales, ya que entienden que, si bien la multitarea, en sentido estricto, no es posible cognitivamente, sí que es frecuente *“ir alternando varias tareas una después de otra”* (2011, p. 192). Esta matización, en todo caso, no cuestiona el núcleo de la argumentación de Prensky, puesto que, si bien la realización de dos actividades conscientes que requieran concentración es imposible desde un punto de vista cognitivo, lo que sí es posible es la alternancia del foco de atención entre varias tareas, de forma que parece que se realicen casi simultáneamente.

Por otro lado, desde un punto de vista neurológico, algunos autores (Carr, 2010; Small y Vorgan, 2009) han intentado demostrar cómo el uso de las tecnologías digitales está modificando el funcionamiento y la estructura misma de nuestras conexiones neuronales, de forma que se estarían produciendo cambios biológicos como consecuencia de este tipo de procesamiento multitarea, hipertextual y multimedia de la información, del mismo modo que la invención de la escritura supuso un cambio revolucionario en los modos de pensamiento de las civilizaciones humanas, al permitir una nueva forma de organización y sistematización de la información que era imposible en las culturas orales. Estos intentos, en todo caso, carecen de cualquier tipo de

fundamentación empírica desde el punto de vista biológico, ya que no existe ningún tipo de evidencia científica que fundamente el hecho de que el uso de determinadas tecnologías haya producido en la especie humana un cambio filogenético de estas características, como tampoco la invención de la escritura por distintas civilizaciones humanas produjo un cambio en la estructura biológica de la especie humana. Tal y como destaca Shakuntala Banaji (2011), la idea de que los jóvenes actuales procesan la información de manera radicalmente diferente a las generaciones anteriores por el hecho de haberse socializado en presencia de un tipo determinado de tecnología no tiene ningún tipo de aceptación en el campo de la biología y la neurología, tratándose más bien de una forma metafórica –muy sugerente desde el punto de vista del marketing– de describir la profunda transformación social que se supone que ha generado, en la vida cotidiana de las personas, el auge de la sociedad de la información.

“Parece que ha habido muy poco cambio en la aceptación de la idea de que el cerebro humano es plástico y muta en respuesta a la tecnología, permitiendo a aquellos que utilizan de manera más intensa esta tecnología (que se sigue considerando que son jóvenes, en mayor medida) procesar, acceder y usar la información de manera fundamentalmente diferente a otras generaciones a los no usuarios de la tecnología” (Banaji, 2011, p. 51)

Para Prensky, por lo tanto, el problema de la educación estriba en que la mayor parte de los instructores son inmigrantes digitales y utilizan metodologías de enseñanza desfasadas, que no se amoldan a las características psicológicas y cognitivas de sus nuevos alumnos, basadas en la alternancia de tareas, la hipertextualidad y la accesibilidad multimedia a la información. Un problema fundamental con el que tiene que lidiar el autor es el hecho constatable de que las tecnologías digitales no son utilizadas exclusivamente por las personas más jóvenes, sino que los cambios estructurales derivados del desarrollo de la sociedad de la información, en mayor o menor medida, afectan a todos los sujetos, independientemente de la edad, que viven en un entorno cada vez más digitalizado. Es aquí donde Prensky hace valer la distinción entre nativos digitales e inmigrantes digitales, puesto que, si bien las NTIC nos afectan a todos, en el caso de los grupos de edad más jóvenes los dispositivos digitales ya formaban parte de su realidad cotidiana desde la más tierna infancia, por lo que no han tenido que adaptarse a ellos siendo ya adultos. En sentido estricto –y esto es algo todavía más evidente en la actualidad–, para las generaciones más jóvenes los ordenadores, los teléfonos móviles, el acceso a Internet o las videoconsolas no son “nuevas” tecnologías, ya que están tan presentes en su cotidianidad como la televisión, la radio o cualquier electrodoméstico. Utilizando una analogía lingüística, Prensky defiende que la apropiación de Internet por parte de los más jóvenes puede compararse al aprendizaje de la lengua materna, a lo que denominaríamos un proceso de socialización primaria, mientras que en caso de las generaciones más mayores se asimilarían al aprendizaje de una lengua extranjera, esto es, a un proceso de socialización secundaria. Esta diferencia es fundamental porque para el autor norteamericano los inmigrantes digitales, que han tenido que transitar desde los medios de comunicación y los dispositivos analógicos al nuevo entorno digital, no utilizan los dispositivos digitales de manera intuitiva, sino que siempre dejarán su acento pre-digital⁶⁷ en ellos, como cuando una persona aprende a hablar un nuevo idioma pero que, hasta cierto punto, mantiene el acento de su lengua materna. Es por esta brecha tecnológica generacional tan importante que

⁶⁷ Prensky (2001, p. 2) recoge unos pocos ejemplos de lo que podría constituir este acento pre-digital de los inmigrantes digitales: cuando imprimes un email o un documento para leerlo o editarlo; cuando le dices a otra persona que se acerque a ver una página web, en vez de enviarle un enlace; cuando llamas a alguien para saber si ha recibido tu mensaje electrónico, etc.

Prensky prefiere la dicotomía de nativos e inmigrantes digitales frente a otro tipo de conceptos, como los de *Net Generation* o generación digital, que también intentan dar cuenta de las prácticas digitales de los jóvenes, en comparación a los adultos:

“¿Cómo deberíamos denominar a estos nuevos estudiantes de hoy en día? Algunos se refieren a ellos como la N-[por Net]-gen o la D-[por digital]-gen. Pero la designación más útil que he encontrado para ellos es la de Nativos Digitales. Nuestros estudiantes actuales son todos los hablantes nativos del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e Internet. ¿En qué nos convierte esto al resto de nosotros? Aquellos que no hemos nacido en el mundo digital pero que, en un punto posterior de nuestras vidas, nos hemos fascinado por las nuevas tecnologías y hemos adoptado muchos de sus aspectos somos, y seremos siempre en comparación a ellos, Inmigrantes Digitales. La importancia de la distinción es esta: en la medida que los inmigrantes aprenden – como todos los inmigrantes, algunos mejor que otros– a adaptarse a su entorno, siempre retienen, hasta cierto punto, su ‘acento’, esto es, su huella en el pasado” (Prensky, 2001, pp. 1–2)

Esta es, quizás, la cita más famosa del artículo de Prensky, en la cual se recogen los aspectos fundamentales de su distinción entre nativos e inmigrantes digitales. Así, destaca la rigidez con la que el autor establece su dicotomía, ya que entiende que, más allá de cualquier tipo de diferencia asociada a las condiciones de vida de los sujetos, la edad es el elemento fundamental que marca la distinción entre sendos colectivos. Para Prensky, todas las personas nacidas en un entorno digitalizado son, sin lugar a dudas, nativos digitales, y todos los nacidos previamente, inmigrantes digitales, sin importar los conocimientos tecnológicos que tengan o las formas específicas en que utilicen estos medios digitales unos y otros. Es algo paradójico, sin embargo, que a pesar de la enorme rigidez de su dicotomía, Prensky no concrete una fecha exacta para empezar a hablar de nativos digitales, pues entiende que el proceso de digitalización no ha seguido el mismo ritmo en distintos contextos sociales y geográficos. En algunos casos se asume que la primera cohorte de nativos digitales habría nacido en algún momento a mediados de los años 90, de forma que se asimila a los nativos digitales con la generación Z o generación *post-millennial*⁶⁸. En otros casos se habla de que serían los *millennials* la primera generación de nativos digitales, por lo que el primer grupo de nativos sería el de los nacidos a partir de los años 80 (Palfrey y Gasser, 2011): el año concreto variará según prefiramos la tipología generacional de Howe y Strauss (2000) o la del Pew Research Center (DiMock, 2018). Kirschner y Bruyckere (2017), por su parte, se presentan como unos auténticos nostálgicos de los videojuegos clásicos y fans de la literatura distópica, escogiendo como punto de corte entre nativos e inmigrantes digitales 1984⁶⁹, el año en que vieron la luz las primeras consolas de 8 bits y en el que transcurre la trama de la célebre novela de George Orwell. En una posición de indecisión encontramos a Ola Erstad, quien primero destaca que “*los niños nacidos después de 1990 son la primera generación que ha crecido en un medio digital*” (2011, p. 103) para, dos páginas más tarde, señalar que es más correcto afirmar que nos

⁶⁸ En el caso español, esta es la perspectiva defendida en el último monográfico sobre juventud y nuevas tecnologías publicado por la Revista de Estudios de Juventud (número 114), que se titula, precisamente, *Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z?* (INJUVE, 2016). En este monográfico se señala claramente que “*los jóvenes Z se constituyen como la primera generación digital, nacida con una tasa de penetración, tanto de internet como de la telefonía móvil, insólita hasta el momento. Una generación sobrecualificada, con una capacidad intuitiva del funcionamiento y posibilidades de la Red de redes especialmente significativa, de tal forma que es fundamental comprender cómo piensan, qué necesitan, donde lo buscan y cómo se relacionan, para poder asomarnos a la radiografía de las sociedades venideras*” (INJUVE, 2016, p. 9).

⁶⁹ Kirschner y Bruyckere, en todo caso, son dos autores críticos con el concepto de nativo digital, rechazando gran parte de los postulados de Prensky, desde la supuesta naturalidad para el uso de las tecnologías digitales por parte de los jóvenes hasta el hecho mismo de que éstos constituyan un grupo homogéneo en cuanto al uso que realizan de las TIC.

encontramos en un periodo de transición hacia el mundo digital y que, en todo caso, podríamos hablar de los jóvenes de hoy en día como una generación de transición (2011, p. 105)⁷⁰ desde el punto de vista de su uso de las tecnologías digitales.

Independientemente de la fecha concreta en la situemos el paso de los nativos a los inmigrantes digitales, para Thomas (2011b, p. 4) el modelo teórico de Prensky puede resumirse entre tres asunciones principales: (1) en primer lugar, la idea de que la juventud conforma una generación homogénea que ha recibido una alfabetización digital diferencial a la de sus padres, los inmigrantes digitales; (2) en segundo lugar, la idea de que estos jóvenes, en el contexto educativo, aprenden y procesan la información de manera diferente a las generaciones precedentes; (3) finalmente, la idea de que es necesario impulsar un nuevo modelo educativo que aproveche las potencialidades de las nuevas tecnologías, más cercanas a la realidad vital cotidiana de los niños y adolescentes que los modelos educativos clásicos. Así, a pesar de que el propio autor circunscribe su teoría al campo de la educación, entendiendo que es necesario un nuevo modelo formativo que tenga en consideración las prácticas cotidianas de los nativos digitales y las potencialidades educativas de las nuevas tecnologías, su división generacional entre nativos e inmigrantes digitales ha adquirido una gran relevancia, especialmente durante la primera década del siglo XXI, dentro de los estudios académicos e institucionales sobre juventud, si bien ha sido una perspectiva bastante controvertida, que también ha suscitado un rechazo frontal desde una parte de las ciencias sociales, que cuestionan su visión excesivamente simplista del uso que la juventud realiza de las TIC, la afinidad de su modelo con el capitalismo neoliberal globalizado y la poca atención que Prensky prestaba a la diversidad de formas de apropiación de estas tecnologías por parte de los distintos colectivos juveniles, adolescentes e infantiles. El hecho es que, a pesar de la enorme acumulación de investigación empírica sobre juventud y nuevas tecnologías ha desmontado, en gran medida, la dicotomía de Prensky, especialmente gracias al desarrollo de los estudios sobre brecha digital, la distinción entre nativos e inmigrantes digitales continúa teniendo un gran atractivo en el ámbito periodístico, en el sector del marketing y en el contexto de la industria cultural asociada a los medios digitales, donde este tipo de metáforas ciberutópicas, como destacaba Montgomery (2009) han tenido un gran arraigo, precisamente porque la investigación sociológica sobre la juventud seguía anclada en los estudios culturales y cegada por la preocupación que suponía el consumo e otro tipo de medios de comunicación, como la televisión, por parte de los jóvenes. En el siguiente epígrafe, por lo tanto, vamos a intentar desgranar algunas de las críticas más importantes que ha recibido la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales desde el punto de vista de la investigación empírica, teniendo en cuenta la dificultad que supone cuestionar modelos que, al no apoyarse directamente en la investigación empírica sino en los discursos abstractos sobre la tecnología y el cambio social, se resisten a cualquier intento de refutación, ya que forman parte de narrativas sobre la juventud y la tecnología que están profundamente interiorizadas dentro de nuestros marcos culturales contemporáneos:

“No hay duda de que los intereses comerciales (...) juegan un rol en la persistencia de los argumentos basados en la *Net Generation* y los nativos digitales. (...) La aproximación que toman, sin embargo, ha demostrado ser un mal predictor de los cambios asociados a la edad que realmente se están produciendo, ya que éstos no siguen tendencias generacionales universales ni se aplican de igual manera a todas las áreas regionales. (...) Es también una perspectiva resistente a la refutación. Muchos autores críticos con estas teorías han tenido la experiencia de hacer una presentación en la que se identifican las debilidades de las mismas en base a un trabajo

⁷⁰ Erstad incorpora el concepto de generación de transición o generación transicional de Susan Herring (2008).

empírico detallado solo para escuchar a alguien que había respaldado los comentarios del investigador volver casi inmediatamente a una manera de pensar profundamente embebida en la idea de que la Net Generation se compone de nativos digitales” (Jones, 2011, pp. 41–42).

2.4.1. Limitaciones y críticas al modelo de los nativos e inmigrantes digitales

Como hemos destacado, el modelo de Prensky sobre los nativos e inmigrantes digitales, a pesar de haberse popularizado tanto dentro como fuera de su ámbito concreto de producción, también ha suscitado una gran cantidad de reacciones críticas, que hicieron que incluso el propio autor decidiera abandonar la metáfora de los nativos digitales para empezar a hablar de sabiduría digital (2011). Hay que señalar, asimismo, que la mayor parte de las críticas que se han desarrollado sobre el concepto de nativo digital son también aplicables a otras perspectivas sobre la juventud y las TIC que ya hemos desarrollado con anterioridad, como son los conceptos de *Net Generation* o generación del milenio. En gran medida, tal y como destacan Bennett y Maton (2011), a pesar de la gran variedad de conceptos diferentes que se han propuesto para describir la afinidad de los jóvenes con las nuevas tecnologías, el argumento principal es el mismo, que las generaciones jóvenes, por el hecho de haberse socializado en un entorno altamente digitalizado, utilizan estas tecnologías de una manera esencialmente diferente a la de las generaciones anteriores, siendo este uso diferencial de las tecnologías digitales un rasgo fundamental de la identidad cultural de la juventud.

“A lo largo de la última década la noción de los nativos digitales ha atraído una atención considerable tanto en la academia como en los medios populares. A pesar de que los defensores de esta idea usan una gran variedad de etiquetas, como la *Net Generation* o los *millennials*, el supuesto en el que se basan es, esencialmente, el mismo: las generaciones jóvenes han crecido con las tecnologías digitales como parte de su vida cotidiana y se comportan y piensan de forma diferente a las generaciones mayores, que han incorporado estas tecnologías en un momento posterior de su vida” (Bennett y Maton, 2011, p. 169)

La primera perspectiva crítica con esta aproximación, como ya destacamos en el epígrafe anterior, se encuentra en un texto de David Buckingham del año 2002, titulado *Creecer en la era de los medios electrónicos. Tras la muerte de la infancia* (2002). Aunque no se mencionaba directamente el concepto de nativo digital, en este libro se contraponían dos visiones esencialistas y estereotipadas de la juventud: la generación de la televisión, que se concebía de manera fatalista, frente a la generación socializada en los medios digitales, que se concebía de manera utópica y optimista⁷¹. Unos años después, Neil Selwyn realiza la primera crítica demoledora al concepto de nativo digital, a través del artículo titulado *The digital native: myth and reality* (2009), donde se destaca la inconsistencia y la exageración de la perspectiva de Prensky y se muestra su afinidad con el sistema neoliberal globalizado dominante, puesto que se entiende que la visión estereotipada de una juventud hiperconectada e intuitivamente capaz de utilizar las nuevas tecnologías digitales se amolda perfectamente a un modelo de sociedad basado en la desregularización de las relaciones laborales, en la crisis de los proyectos de vida estables y en la erosión de los marcos institucionales tradicionales de seguridad ontológica, por utilizar el concepto de Giddens (1995). Durante estos años también comienzan a parecer las evidencias empíricas que demuestran que la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales no se amolda a los usos reales de las nuevas tecnologías que realizan los jóvenes y adolescentes. Así, tal y como

⁷¹ Ver epígrafe anterior

destacan Bennett, Maton y Kervin, en uno de los primeros análisis críticos en profundidad sobre la literatura disponible sobre nativos digitales y *Net Generation*, existe un importante desequilibrio entre la confianza con la que se afirma la gran destreza digital de los jóvenes y las evidencias empíricas que sostienen estas afirmaciones (2008, p. 12). De hecho, si bien la investigación empírica sobre los usos de Internet de la juventud muestra una gran afinidad de este colectivo con las tecnologías digitales, que son incorporadas a sus prácticas sociales cotidianas de manera habitual y generalizada, no se puede concluir que esta apropiación de la tecnología conlleve necesariamente la emergencia de unas habilidades o destrezas digitales especialmente desarrolladas. Al contrario, se observa que existe mucha más variación en cuanto a formas de domesticación tecnológica “dentro del colectivo de los nativos digitales que entre las distintas generaciones” (Kennedy et al., 2008). De este modo, Lupač llega incluso a afirmar que “los esfuerzos que han intentado dotar de validez empírica las han relegado al estatus de mito popular” (2018, p. 117). Vuelve a aparecer aquí la tendencia discursiva para sobredimensionar las diferencias intergeneracionales y subestimar la diversidad intrageneracional que ya señalamos en el capítulo anterior.

El punto de inflexión que marca el inicio del declive de la teoría de los nativos digitales, al menos en el contexto anglosajón, es la publicación del libro *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies* (Thomas, 2011a), en el cual participan una gran cantidad de investigadores, entre ellos algunos de los que ya hemos mencionado, como David Buckingham, Chris Jones, Shakuntala Banaji, Sue Bennett, Karl Maton, Ola Erstad e incluso el propio Marc Prensky, quien propone el abandono del concepto de nativo digital y su sustitución por el de sabiduría digital. La importancia de este libro radica en su carácter interdisciplinar, de forma que investigadores de muy diversas aproximaciones teóricas y disciplinas científicas (sociología, estudios de comunicación, psicología, educación, etc.) pergeñan una perspectiva la juventud y las nuevas tecnologías alternativa, por primera vez, a los modelos simplistas y ciberutópicos que se habían desarrollado, mayoritariamente, hasta la fecha. A partir de entonces, el concepto de nativo digital quedará desacreditado dentro del campo académico anglosajón, aunque no en el ámbito de los medios de comunicación y el marketing, donde la perspectiva de Prensky, en gran medida, sigue vigente, rebautizada a través de etiquetas más recientes como las de *Generación App* (2014), *Generación Z* (Ortega y Vilanova, 2017) o *post-millennials* (DiMock, 2018; Pin Arboledas, 2018). Los estudios sociológicos posteriores sobre la juventud y las nuevas tecnologías desarrollados a partir del año 2011 se centrarán, cada vez más, en mostrar la enorme diversidad de prácticas digitales de los jóvenes y en intentar poner en relación el uso específico que las personas realizan de la tecnología con sus trayectorias vitales y prácticas sociales concretas. Esto ha sido especialmente relevante gracias al desarrollo de las investigaciones sobre brecha digital, sobre todo a partir de las perspectivas que intentan ir más allá del mero acceso a Internet, como factor de desigualdad digital, e inciden en las diferentes formas de uso y aprovechamiento de esta tecnología (Correa, 2016; DeGraff, 2014; Gire y Granjon, 2012; Kirschner y De Bruyckere, 2017; Robinson, 2009). Más recientemente, en el libro *Digital Distinctions and Generational Identity* (Taipale et al., 2018b) una gran cantidad de investigadores se han afanado por desmontar el poco fundamento generacional en el que se basaba la teoría de los nativos digitales, proponiendo avanzar hacia una conceptualización mucho más compleja de la estrecha vinculación que existe entre la identidad generacional de los sujetos y las formas específicas de domesticación tecnológica, que presentaremos brevemente en el epígrafe 2.6. En el contexto español, sin embargo, las perspectivas críticas sobre la teoría de los nativos digitales han tardado más tiempo en llegar, y la visión ciberutópica sobre la juventud ha dominado buena parte de la investigación sociológica sobre jóvenes y nuevas tecnologías, como veremos en el

apartado 2.7. Solo muy recientemente, de hecho, ha aparecido un texto crítico con la perspectiva de Prensky, titulado *Los nativos digitales no existen* (Lluna y Pedreira, 2017).

Una vez presentados los principales trabajos críticos con la obra de Prensky que se han publicado desde comienzos de siglo, a continuación sintetizamos las limitaciones más importantes que tiene el enfoque del autor estadounidense sobre los nativos e inmigrantes digitales. La mayor parte de las limitaciones que señalaremos a continuación podrían ser aplicables, sin ningún problema, a la gran mayoría de las perspectivas conceptuales que hemos ido desgranando a lo largo de este capítulo⁷², si bien nos referiremos principalmente al concepto de nativo digital, ya que es el que ha tenido más recorrido en el contexto académico y, por tanto, también ha suscitado mayores controversias dentro de la investigación social.

Figura 2. Limitaciones teóricas de la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales

A. MARCO TECNOLÓGICO-SOCIAL	B. MARCO TECNOLÓGICO-GENERACIONAL
A.1. Determinismo tecnológico	B.1. Homogeneidad intrageneracional
A.2. Solucionismo tecnológico	B.2. Heterogeneidad intergeneracional
A.3. Revolución informacional	B.3. Alfabetización digital intuitiva
A.4. Neutralidad tecnológica	B.4. Esencialismo generacional

Fuente: Elaboración propia

En todo caso, a la hora de intentar resumir las limitaciones y críticas más importantes que ha suscitado la metáfora generacional de Prensky, me parece útil agruparlas en dos grandes marcos (Figura 2), que nos permiten comprender la articulación particular que el autor realiza entre sociedad, tecnología y generación: (a) En primer lugar, tendríamos un marco estructural de carácter **tecnológico-social**, que nos permite dar cuenta de la vinculación específica entre tecnología y sociedad que subyace a la concepción dicotómica de nativos e inmigrantes del mundo digital; (b) En segundo lugar, tendríamos un marco más específico de carácter **tecnológico-generacional**, que daría cuenta de la articulación existente entre el desarrollo de determinadas tecnologías de la información y la comunicación y los distintos grupos sociales que las utilizan, en este caso diferenciados mediante la brecha generacional entre nativos e inmigrantes digitales. Como veremos, es importante delimitar claramente las limitaciones que encontramos en el

⁷² La visión de la juventud y de la sociedad tecnológica que subyace al concepto de nativo digital es muy similar a la que encontrábamos en Tapscott (1998, 2008), al hablar de la *Net Generation*, o a la descrita por Howe y Strauss (2000) con su concepto de generación del milenio, si bien estos últimos autores, como ya destacamos, tenían un enfoque más holístico, que iba más allá de la mera transformación tecnológica. En otro tipo de conceptos, como por ejemplo los de generación tecnológica y generación global, los parecidos son menos evidentes, ya que la perspectiva alemana sobre la generación tecnológica (Sackmann y Winkler, 2013; Weymann y Sackmann, 1994) se basa en investigación empírica cualitativa sobre las prácticas tecnológicas de los sujetos, algo que no sucede con los nativos digitales; en el caso de la generación digital, la perspectiva de Buckingham (2006) es mucho más matizada que la de Prensky –puesto que, en gran medida, se deriva de una crítica a los nativos digitales y la *Net Generation*–, reconociendo que existe una variedad de formas de uso de las tecnologías digitales por parte de los jóvenes. Finalmente, el concepto de Beck y Beck-Gernsheim (2008) de generación global apunta hacia tendencias generacionales globales que van más allá de los límites sociotécnicos que presenta la aproximación de los nativos digitales.

primer marco, esto es, en la visión determinista, unidireccional y ciberutópica que Prensky tiene de los efectos que los desarrollos tecnológicos producen en la sociedad, para poder comprender la visión particular que se presenta de la juventud, como grupo social intuitivamente afín a los avances tecnológicos y en el que se deposita la esperanza del cambio social.

A. Marco tecnológico-social. Comenzando por los aspectos macroestructurales, el modelo teórico de Marc Prensky, muy similar al que planteaban autores como Don Tapscott al hablar de la *Net Generation*, presupone la existencia de una estructura social profundamente dependiente de los procesos de cambio tecnológico, ya que, en su perspectiva, las revoluciones tecnológicas introducen cambios de manera automática en las sociedad, de forma que existe una cierta entronización de la tecnología como motor de cambio social y de solución de todos los problemas estructurales, dejando de lado dimensiones como el reparto desigual de la riqueza, la apropiación de la ciencia y la tecnología por parte de diferentes grupos sociales o, en definitiva, la organización política, económica y cultural de las distintas sociedades. Asimismo, en el modelo de Prensky subyace un determinado tipo de sociedad de la información globalizada, basada en la emergencia de una nueva cultura del consumo digital a escala global, la cual es producida a través de las prácticas interactivas de los sujetos. El auge de la sociedad de la información y el proceso de digitalización se conciben como una nueva forma de revolución industrial (Castells, 2011a), basada en la difusión y control de la información, que han transformado de manera decisiva los modos de producción del capitalismo avanzado, las relaciones laborales, que se vuelven más flexibles y contingentes, y las propias prácticas cotidianas de los sujetos, que se negocian, por primera vez, en un entorno digitalizado a escala global en el que todos los sujetos pueden interactuar de manera libre y voluntaria. La promesa de la revolución tecnológica, por lo tanto, es la creación de una sociedad más democrática, colaborativa y participativa en la que las personas, dotadas de nuevas capacidades digitales gracias al avance tecnológica, podrán participar en igualdad de condiciones en una sociedad digital que no tiene barreras temporales ni espaciales. Este marco tecnosocial ciberutópico, sin embargo, adolece de importantes limitaciones teóricas, que pueden resumirse en cuatro puntos principales: determinismo tecnológico, solucionismo tecnológico, revolución informacional y la neutralidad tecnológica.

A.1. Determinismo tecnológico. En primer lugar, un problema principal del concepto de nativo digital es el fuerte determinismo tecnológico en el que se basa, concibiendo la sociedad como un mero producto o resultado de las tendencias y transformaciones que se originan en el sector tecnológico. Así, las formas y prácticas sociales no se derivan de sus propias dinámicas internas y procesos de cambio, sino que son al corolario final de la introducción y emergencia de nuevos equipamientos, dispositivos o plataformas tecnológicas, las cuales generan, inmediatamente, cambios fundamentales en las prácticas cotidianas de los sujetos. Como destaca Susan Kretchmer, el determinismo tecnológico se fundamenta en presentar un modelo lineal y unidireccional de la innovación, de forma que *“la tecnología y su ritmo predeterminado de desarrollo, inafectado por los humanos, define la naturaleza de la sociedad”* (2018, p. 90). Esta visión simplista y unidireccional de los efectos que tiene la tecnología en la sociedad es la que permite conceptualizar a los nativos digitales como expertos en el uso de la tecnología por el mero hecho de haberse socializado en un entorno altamente digitalizado, ya que reduce la cuestión de la brecha digital al mero acceso y disponibilidad de los equipamientos tecnológicos, en lo que Massimo Ragnedda ha llamado la aproximación telefónica, que *“se centra principalmente en los costes y la difusión de las tecnologías, reduciendo el fenómeno de la brecha digital a un problema tecnológico y económico”* (2017, p. 16). Una visión muy similar es defendida por Sheila Zimic y Rolf Dalin, para quienes el problema del determinismo tecnológico asociado al colectivo de los nativos digitales es que engendra unas expectativas sociales con respecto a los jóvenes –

hiperconectados, colaborativos, competentes digitales de manera intuitiva, capaces de procesar en entornos multitarea, capaces de producir cambios sustanciales en la estructura social a través de sus prácticas digitales proactivas, etc. – que son imposibles de cumplir en la práctica:

“Las expectativas sobre la participación de los jóvenes en la sociedad de la información se edifica en base a estereotipos, tanto sobre la imagen de los jóvenes como de la tecnología. La imagen de la tecnología habitualmente refleja una perspectiva determinista, que implica que las diferencias generacionales son vistas como producto directo de la tecnología, en lugar de ser el resultado de factores sociales, históricos y culturales” (Zimic y Dalin, 2011, p. 139)

A.2. Solucionismo tecnológico. Una segunda limitación del concepto de nativo digital tiene que ver con el papel que se le otorga a la tecnología como solución para todos los problemas y conflictos a los que se enfrenta la humanidad, sin tomar en consideración si la causa real de dichos conflictos puede resolverse adecuadamente mediante la mera innovación tecnológica o, por el contrario, si estos problemas hunden sus raíces en causas socioestructurales e históricas mucho más complejas. El concepto mismo de solucionismo tecnológico ha sido propuesto por Evgeny Morozov (2015) para mostrar cómo hemos depositado gran parte de nuestras esperanzas emancipatorias en el desarrollo de la tecnología, algo especialmente frecuente en el caso de las tecnologías digitales e Internet, ya que creemos que la mera accesibilidad digital e interconexión de las personas a escala global va a permitirnos construir un mundo menos desigual, más justo y democrático. Esta tendencia también se observa en el caso del sistema educativo, donde una de las tendencias más generalizadas en los últimos años ha llevado a la incorporación masiva de las tecnologías digitales dentro de las aulas, como si la conectividad a Internet, el acceso a dispositivos tecnológicos por parte de los estudiantes o la digitalización de los contenidos formativos condujesen, de manera mecánica, a la mejora de la formación que reciben los alumnos. Para Morozov, esta idea es una falacia que, por un lado, se apoya en el determinismo tecnológico que señalamos en el punto anterior, ya que se entiende que la innovación tecnológica produce efectos directos en la sociedad, sin que exista ningún tipo de mediación por parte de los individuos y grupos sociales que se apropian de dichos equipamientos tecnológicos. Por otra parte, también permite desplazar el punto de mira de las desigualdades sociales hacia una cuestión de progreso tecnológico y científico, de forma que la estratificación social y las injusticias se convierten en un mero problema técnico que requiere soluciones tecno-científicas, dejando incuestionado el modo de producción capitalista y el sistema social global que permite el surgimiento y mantenimiento de la desigualdad misma. Una idea similar destaca Raquel Borreguero, para quien la revolución informacional, si bien es emancipatoria, también *“es una ideología que enmascara la desigualdad latente y creciente bajo el manto de progreso y libertad”* (2006, p. 53). En el caso del concepto de nativo digital, la esperanza emancipatoria de la tecnología se observa en el sector educativo, que según Prensky no estaba bien adaptado a las necesidades y prácticas sociales cotidianas de los alumnos. Para Prensky, la solución es principalmente técnica, ya que se propone introducir las tecnologías digitales, especialmente Internet, dentro de las aulas, capacitando a los educadores –que son inmigrantes digitales– para que aprendan a usar los mismos dispositivos tecnológicos que utilizan sus alumnos –que se supone que son nativos digitales–, ya que esto serviría para que los profesores hablasen el mismo lenguaje digital en el que se han socializado sus estudiantes. Como vemos, se sigue la misma lógica de resolver los problemas educativos mediante respuestas tecnológicas, dejando de lado la importancia en los contenidos o en la necesidad de dotar de recursos materiales, económicos y humanos a las escuelas.

A.3. Neutralidad tecnológica. Un tercer aspecto del marco tecnológico-social en el que se apoya el concepto de nativo digital tiene que ver con la conceptualización de la tecnología como un espacio neutral, a disposición de todos los actores sociales, quienes lo utilizan según sus interés y motivaciones particulares. Aunque esta idea se aplica, generalmente, al ámbito específico de Internet, cuando se habla de la necesidad de garantizar la neutralidad de la red como punto de partida para construir una sociedad más democrática y participativa, en realidad el argumento puede extender a todas las innovaciones tecnológicas que, una vez producidas en un contexto social determinado, se generalizan a grupos poblacionales cada vez más amplios. El problema de concebir las tecnologías digitales como un campo neutral, a disposición de todos los ciudadanos –más allá de las limitaciones económicas que supone costearse los equipamientos– es que se invisibilizan los factores estructurales (intereses económicos, políticos, sociales o culturales) que impulsan el desarrollo tecnológico en un determinado sentido. La tecnología no es, meramente, una realidad dada, externa a nuestra propia voluntad, de la que intentamos apropiarnos para satisfacer nuestras necesidades y motivaciones, sino que el propio desarrollo tecnológico está inserto en las dinámicas más amplias de cambio social e histórico, en los intereses económicos y las relaciones de poder que favorecen la investigación en determinados campos, que son considerados más rentables desde el punto de vista de la sociedad de consumo, en las limitaciones jurídicas y políticas que establecen los marcos reguladores bajo los que determinadas tecnologías pueden utilizarse y, en definitiva, en toda una serie de determinaciones sociales de carácter estructural. Esta es, en cierta medida, la visión de Castells, para quien la revolución informacional “*no es ni buena ni mala, ni tampoco neutral*” (2011a, p. 109), por lo que utiliza el término ambivalente para denominar el desarrollo de las tecnologías digitales, ya que, por un lado, se encuentran ancladas en las mismas dinámicas socioestructurales que cualquier otro tipo de tecnología, mientras que, por otro lado, son tecnologías lo suficientemente flexibles como para que puedan ser domesticadas por los usuarios en formas que van más allá de su conceptualización inicial⁷³. Una idea similar exponen Morales y Rodríguez, para quienes, si bien la red permite la aparición de espacios intersticiales de disidencia, esto no nos puede llevar a concluir que esta tecnología sea un espacio igualitario, democrático y abierto, en el que todos los sujetos pueden participar en condiciones de equidad:

“La tecnología de por sí no es neutral en su apariencia, sino que el dominio de una tecnología o de otra, como de una idea tecnológica, como es el caso de las ciudades digitales (o la Web 2.0.), responde a intereses ideológicos, económicos o políticos. (...) La globalización económica hegemónica presente ya en los mercados de la información se está incorporando al ciberespacio bajo el discurso de la participación y socialización de la red que manejan las grandes empresas de la red (Microsoft, Yahoo, Google), aunque, si bien es cierto, quedan todavía espacios intermedios en la red para la crítica y la diferencia (Linux, Indie).” (Morales Martín y Rodríguez Rodríguez, 2008, pp. 10–11)

Más allá de esta dependencia de las tecnologías digitales con respecto a los factores socioeconómicos, también el uso mismo de Internet no conduce, necesariamente, a una mayor liberación y visibilización de los colectivos oprimidos, ya que, generalmente, los grupos poblacionales más favorecidos económica, social y culturalmente los que pueden aprovechar mejor las potencialidades de las nuevas tecnologías para mejorar su posición social, por lo que algunos autores han señalado como el auge de la sociedad de la información no solo reproduce las desigualdades sociales, sino que las multiplica (Ragnedda, 2017; Robles y Molina, 2007;

⁷³ En el capítulo 4 desarrollaremos más este punto a partir de la teoría de las *affordances* y la apropiación tecnológica.

Sparks, 2013). La conceptualización de la juventud que plantea el concepto de nativo digital, por lo tanto, concibe la red como un espacio neutral del que todos los jóvenes se apropian de manera prácticamente intuitiva, en el que todos tienen las mismas oportunidades de participación e interacción, invisibilizando las desigualdades que existen en el acceso, en las formas de uso y en el aprovechamiento de las tecnologías digitales por parte de la población. Por ello mismo, una importante tendencia en investigación crítica sobre las nuevas tecnologías intenta mostrar los sesgos de género, origen geográfico, origen étnico, capital lingüístico o nivel educativo que limitan el aprovechamiento que los usuarios pueden realizar de Internet⁷⁴.

“Internet no es una plataforma neutral o libre de sesgos; al contrario, vemos en las desigualdades online la sutil re-materialización [*re-embodiment*] de categorías offline como la raza, la clase y el género, de forma que las desigualdades sociales son reforzadas” (Williams et al., 2018, p. 165).

A.4. Revolución informacional. En este último aspecto del marco tecnológico-social que fundamenta la división dicotómica entre nativos e inmigrantes digitales retomamos uno de los lugares comunes más básicos que atañen al desarrollo de la sociedad de la información, esto es, que el proceso de digitalización y el auge de la sociedad informacional suponen una transformación revolucionaria en los modos de organización de la producción a escala global. Así, autores como Manuel Castells (2011a) o Jeremy Rifkin (2011) hablan de la existencia de una tercera revolución industrial, basada en el auge de las nuevas tecnologías de Internet y en el procesamiento de información a escala global. Si la primera revolución industrial tenía que ver con la apropiación de las energías fósiles a partir del desarrollo de la máquina de vapor y la segunda revolución industrial se refiere a la invención de la electricidad, la tercera revolución industrial tendría que ver con la producción y gestión del conocimiento. O, más bien, con *“la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos”* (Castells, 2011a, p. 62). Aunque no vamos a extendernos en este apartado sobre este fenómeno histórico, que se produce por la convergencia de los avances tecnológicos en microelectrónica, la invención del ordenador y los desarrollos en telecomunicaciones, lo que sí nos interesa son los efectos que tiene esta revolución informacional en las prácticas cotidianas de los ciudadanos, especialmente bajo la óptica de la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales. Para Gilleard (2018), la transición de los dispositivos eléctricos a los dispositivos electrónicos marca el tránsito desde la primera modernidad, marcada por el surgimiento de los medios de comunicación de masas, hacia la segunda modernidad, marcada por la individualización de los estilos de vida y la segmentación de las industrias del entretenimiento hacia un target cada vez más personalizado, en consonancia con la teoría del individualismo institucionalizado de Beck y Beck-Gernsheim (2002).

“En la segunda modernidad, (...) los medios se vuelven cada vez más importantes en la conformación de las identidades y los estilos de vida de trabajadores y familias. Los medios de comunicación de masas primero alcanzaron, para después superar, a la producción de masas: el consumo de masas devino consumismo. (...) Las industrias en expansión del ocio y el entretenimiento progresivamente promovieron estilos de vida individualizados, de la radio y el gramófono a los dispositivos de grabación portables, del cassette y el CD, a las descargas digitales, de una oferta de canales de televisión terrestre, a los contenidos bajo demanda, el DVD, la tele

⁷⁴ A este respecto, ver el apartado 4.3.2.2, dedicado al análisis de la brecha digital socioeconómica y cultural, donde se presentan algunas de estas aproximaciones críticas, que han sido especialmente fructíferas en los países y regiones menos desarrolladas.

por cable y los sistemas de entretenimiento online. Mientras que muchos de estos desarrollos han creado nuevas industrias y expandido sistemas de producción, su impacto más importante ha sido en incrementar las posibilidades para un estilo de vida consumista más individualizado” (Gilleard, 2018, p. 12)

Por otro lado, tal y como destaca Buckingham (2011), la distinción entre nativos e inmigrantes se justifica debido a que el proceso de digitalización y el auge de Internet se conciben como una auténtica revolución tecnológica que ha transformado de manera abrupta y decisiva la estructura social, las formas de acceder a la información, los medios de comunicación y las prácticas de ocio y entretenimiento de los ciudadanos. Únicamente estableciendo una brecha abrupta entre tecnologías analógicas y tecnologías digitales es posible reproducir la misma divisoria al hablar de nativos e inmigrantes, ya que cada uno de estos grupos sociales se habría socializado en entornos tecnológicos que son radicalmente diferentes, lo que genera problemas de comunicación entre unos y otros⁷⁵. Para Buckingham, el problema se deriva de que *“los impulsores del argumento de los nativos digitales generalmente sobreestiman la amplitud y los efectos de cambio tecnológico e ignoran los elementos de continuidad”* (2011, p. ix), de forma que no todas las tecnologías y medios de comunicación digitales exigen una adaptación brusca y compleja por parte de los supuestos inmigrantes digitales: el ejemplo más claro puede ser la introducción de la Televisión Digital Terrestre o de los servicios de televisión digital de pago de los operadores de telecomunicaciones que, si bien se basan en tecnología digital, no son muy diferentes en cuanto a su apropiación por parte de los usuarios. Así, si bien las perspectivas que hablan de una tercera revolución industrial pueden estar muy atinadas a nivel macrosocial, en las prácticas cotidianas de los sujetos los nuevos medios digitales todavía conviven con medios analógicos con bastante naturalidad (como la radio, la prensa escrita, etc.), e incluso muchos medios anteriormente analógicos que se han ido digitalizando (como la ya mencionada TDT) no requieren del aprendizaje de un lenguaje digital incomprensible por parte de las generaciones mayores; en todo caso, por explotar la metáfora lingüística que tanto gusta a Prensky, como mucho requieren de adaptar ligeramente el lenguaje mediático previo a los nuevos modismos del entorno digital. De hecho, la tendencia a la que hemos asistido en las últimas décadas es a una progresiva digitalización de los distintos medios de comunicación, que son integrados, cada vez más, en un entorno tecnológico multimedia e hipertextual común, pero en ese proceso no todos los dispositivos, plataformas o servicios comunicativos requieren el mismo grado de acomodación cognitiva⁷⁶ por parte de los sujetos.

En resumen, la retórica de los nativos digitales puede contextualizarse claramente dentro de un marco tecnológico-social que reduce el cambio social a los procesos de innovación tecnológica, entronizando la tecnología como el medio neutral fundamental –descontextualizado históricamente y des-ideologizado– para resolver todos los problemas que experimenta la humanidad, además de concebir la emergencia de la sociedad de la información como un proceso revolucionario, que ha transformado decisivamente todos los procesos productivos y las prácticas cotidianas de la ciudadanía a escala global. Autores como Selwyn (2009) o Bennett y Maton (2011) han señalado como esta retórica ciberutópica produce conceptos como los de

⁷⁵ Como muestra, aparte de la teoría de Prensky, podemos remitirnos de nuevo a la distinción que realizaba Tapscott (1998) entre las generaciones del *Baby Boom* y del *Baby Bust*, que se habían socializado con la televisión (generación de la televisión), y la generación del *Echo Busto*, que constituiría la primera generación que se habría socializado en un entorno digital interactivo, de ahí el calificativo de *Net Generation*. Aunque sí es cierto que el consumo televisivo es más bajo, en promedio, por parte de las nuevas generaciones, las diferencias no son tan rígidas como plantean estos autores.

⁷⁶ En ese punto, uso acomodación en el sentido que tiene para Piaget (1972), esto es, la necesidad de modificar las estructuras cognitivas con el objetivo de procesar los nuevos estímulos que aparecen en el ambiente.

nativo digital o *Net Generation*, ya que se amoldan perfectamente a un tipo ideal de individuo intuitivamente capaz de amoldarse a los acelerados procesos de cambio tecnológico, donde las determinaciones socioestructurales clásicas (género, clase social, origen, capital cultural) parecen perder peso a la hora de determinar las trayectorias vitales de los sujetos, que quedan absorbidos en la promesa ciberutópica de construir el mundo del futuro en base al uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información.

“El argumento de que la tecnología está cambiando nuestra sociedad es la más débil de las perogrulladas [*truisms*] que fundamentan el cambio radical de los sistemas y las prácticas. Puede que no sea tan sexy proclamar la evolución en vez de la revolución, o destacar la diversidad en vez de las diferencias abruptas, porque estas nociones requieren de un pensamiento mesurado, racional y sofisticado, así como de la tolerancia por la ambigüedad y el cuidado por las consideraciones, en vez de la argumentación por eslóganes” (Bennett y Maton, 2011, p. 180)

B. Marco tecnológico-generacional. Centrándonos ahora en un nivel más microsocioal, que daría cuenta de los procesos específicos de apropiación de las tecnologías digitales por parte de los distintos grupos generacionales, es importante ver cómo, debido al papel determinista, ciberutópico, revolucionario y neutral que el discurso de los nativos digitales otorga a las tecnologías de la información y la comunicación, es más sencillo comprender la simplicidad y universalidad con la que se concibe el proceso de domesticación tecnológica de nativos e inmigrantes digitales. Al concebir la tecnología como algo externo a la propia sociedad que, sin embargo, produce efectos y transformaciones decisivas en ésta, la consecuencia lógica de dicho razonamiento es que la existencia de un tipo particular de tecnología (analógica frente a digital) o de medio de comunicación (televisión, radio, Internet, etc.), en un momento determinado del tiempo, produciría directamente un determinado tipo de individuo, esencialmente diferente al que podría desarrollarse en un entorno tecnológico diferente. En otras palabras, al destacar la revolución tecnológica como causa determinante de la brecha generacional entre nativos e inmigrantes digitales, es posible configurar grupos sociales muy homogéneos que se definen, precisamente, por el tipo de tecnologías que utilizan en su vida cotidiana, sin entrar a valorar la diversidad de formas de uso de dichas tecnologías o la articulación que existe entre las prácticas sociales cotidianas de los sujetos y sus prácticas digitales. Prensky, pero también Tapscott y otros muchos autores que mantienen este tipo de aproximaciones deterministas, al definir los grupos generacionales exclusivamente por el tipo de entorno tecnológico en el que se han desarrollado, pueden dejar de lado los procesos sociohistóricos, económicos y culturales dentro de los cuales el uso de cualquier tipo de tecnología tiene sentido. De este modo, transitamos directamente desde el entorno tecnológico hasta el contexto generacional que define a cada individuo, pero por el camino perdemos todos los contornos sociales que lo rodean, desde la clase social, pasando por el género, por su origen geográfico y cultural, su nivel educativo o, en definitiva, su propia trayectoria biográfica dentro de un espacio social definido –estructura, cultura y biografía, como destacaban los teóricos de la Escuela de Birmingham (Clarke et al., 2008; Cohen, 1997)–. Es por ello que las perspectivas ciberutópicas sobre la juventud nos dicen muy poco sobre las prácticas reales de los jóvenes, pero nos dicen mucho sobre los discursos ideológicos que intentar pergeñar el papel que la juventud debería jugar en una sociedad tecnológicamente determinada. En este sentido, podemos destacar cuatro características fundamentales sobre la afinidad entre nuevas tecnologías y juventud que subyace en la retórica de los nativos digitales:

B.1. Homogeneidad intrageneracional. La primera característica relevante de la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales es la enorme homogeneidad interna con la que se presenta a los miembros de cada uno de estos dos grupos poblacionales. Así, los jóvenes son

descritos, por parte de Prensky, como un grupo unitario que se define precisamente por el uso cotidiano de las tecnologías digitales desde la infancia, de donde se derivan sus características básicas: destrezas digitales avanzadas, *gamificación* e interactividad de la adquisición de conocimientos, procesamiento de la información multitarea e incapacidad para amoldarse a los estándares tradicionales de formación, que tienen que ver con la interiorización lineal y monótona del conocimiento. Además de que esta visión es, sin lugar a dudas, una imagen estereotipada de la juventud, lo que resulta más interesante es que Prensky no se preocupa en ningún momento por mostrar la diversidad de formas de socialización tecnológica que pueden producirse, dentro del colectivo juvenil, en base a la posición social de los sujetos, a sus intereses y motivaciones concretas en el uso de las herramientas digitales o al aprovechamiento de las potencialidades de la tecnología que realizan en sus prácticas cotidianas offline. Como señalamos en el capítulo anterior, dedicado a la evolución de la sociología de la juventud y de la teoría social de las generaciones, a la hora de configurar posiciones generacionales, la pertenencia a unos determinados intervalos de edad juega un papel fundamental, pero no suficiente, siendo necesaria la incorporación de otro tipo de elementos sociohistóricos que justifiquen la emergencia de una cierta identidad generacional (Abrams, 1982), que a su vez puede constituirse en conciencia generacional (Attias-Donfut, 1988) en la medida en que los propios sujetos construyan su propia memoria colectiva común. El problema de la teoría de los nativos digitales es que el único fundamento en el que edifica la distinción entre nativos e inmigrantes generacionales es la disponibilidad de un determinado tipo de tecnología (analógica frente a digital), derivando del mero acceso a las tecnologías digitales toda una serie de consecuencias (interactividad, multitarea, aprendizaje colaborativo, conectividad continua, etc.) que tienen más que ver con formas específicas de uso. En otras palabras, Prensky sigue manteniendo una visión muy simplista del proceso de digitalización, centrada exclusivamente en el acceso o contacto con los dispositivos tecnológicos, sin tomar en consideración la variedad de formas de accesibilidad digital, los usos diferenciales que los sujetos realizan de estos dispositivos y, lo que es más importante, el aprovechamiento tecnológico que resulta de la incorporación de los mismos a sus prácticas sociales cotidianas, motivo por el cual su conceptualización de los jóvenes como nativos digitales y adultos como inmigrantes resulta excesivamente simplista y homogénea. La conceptualización que Prensky realiza de los inmigrantes digitales adolece de los mismos problemas, pues se presenta como un colectivo vinculado al consumo de medios de comunicación más unidireccionales y secuenciales, como la televisión, la prensa escrita y la radio, que no permiten la interactividad, sin importar que gran parte de la revolución informacional haya sido pergeñada, diseñada y programada por personas que pertenecen precisamente a este grupo poblacional. Al derivar sus prácticas sociales del entorno tecnológico que existía durante su infancia, nos encontramos con el mismo reduccionismo que aparecía en el caso de los nativos digitales, de forma que los inmigrantes parecen incapaces de “integrarse” totalmente en el mundo digital, por muchos esfuerzos que hagan. Aun así, Prensky distingue al menos entre dos tipos de inmigrantes digitales: aquellos que quieren adaptarse al nuevo entorno tecnológico, entre los que se incluye él mismo, y aquellos que son reacios a acomodarse a la nueva realidad digital, pero sigue sin mostrar la enorme variedad de formas de uso de las TIC que también están presentes entre los supuestos inmigrantes digitales. De hecho, tal y como ha sugerido Juan García, una parte importante de los supuestos inmigrantes digitales tienen unos conocimientos informáticos muy superiores al de los supuestos nativos, precisamente por haber tenido que aprender lenguajes de programación, configuraciones y herramientas computacionales mucho menos intuitivas que las que encontramos en la actualidad:

“El hecho de que los no nativos tuviéramos que pegarnos con los filtros de Photoshop (...) abre una línea de reflexión interesante: al tener que pasar por más pasos para hacer lo mismo aprendíamos por el camino. De hecho, creo que debo a la piratería gran parte de mi formación informática.” (García, 2017, p. 104)

B.2. Heterogeneidad intergeneracional. Como hemos señalado en el punto anterior, la homogeneidad con la que Prensky describe los grupos de nativos e inmigrantes digitales se deriva de su propia conceptualización simplista del proceso de digitalización, que se reduce a medir el grado de penetración de determinadas tecnologías durante la socialización primaria de los sujetos. Otra consecuencia de este excesivo énfasis en la homogeneidad intrageneracional, sin embargo, es el sobredimensionamiento de las diferencias entre generaciones, de forma que la brecha entre nativos e inmigrantes aparece en la retórica de Prensky como mucho más abultada de lo que empíricamente puede constatar. En cierta medida, esta exageración de la heterogeneidad intergeneracional es una consecuencia misma de una aproximación generacional reduccionista, que únicamente toma en consideración la pertenencia a un determinado grupo de edad e invisibiliza el resto de aspectos socio-estructurales que también atraviesan las experiencias de socialización de los sujetos. Por lo tanto, esta exaltación de las diferencias entre nativos y digitales es muy similar a la que encontrábamos entre *millennials* y generación X, o entre *Net Generation* frente a generación de la televisión, puesto que, en todos estos casos, nos encontramos con perspectivas altamente reduccionistas, que se construyen específicamente mediante la entronización de la asimetría entre dos grupos poblacionales, esto es, en enfatizar la brecha o el conflicto generacional, ignorando aquellos elementos de continuidad y similitud entre los colectivos sociales analizados. La respuesta a esta crítica suele ser destacar que este tipo de clasificaciones, si bien no representan perfectamente la realidad social existente, son herramientas conceptuales de trabajo –Prensky habla de metáforas útiles (2011, p. 11)– para comprender los cambios que el proceso de digitalización está introduciendo en la sociedad, por lo que podrían erigirse como tipos ideales que nos muestran las dinámicas de transformación social y tecnológica más relevantes. En mi opinión, el problema no deriva tanto de su acomodación perfecta a la realidad social sino de su uso acrítico e incuestionado, ya que la distinción entre nativos e inmigrantes digitales, tal y como señala Selwyn (2009, p. 371), más que una categoría analítica es un dispositivo discursivo empleado para promover un determinado tipo de visión sobre la sociedad digital, que a su vez invisibiliza las dinámicas de exclusión y desigualdad bajo la promesa ciberutópica de que la revolución informacional posibilitará la construcción de un mundo más igualitario. Para muestra de invisibilización de los procesos de estratificación social, podemos destacar esta aseveración Genís Roca, quien defiende que la brecha digital ya no puede delimitarse en términos socioeconómicos o culturales, sino que es, básicamente, una brecha entre quienes quieren subirse al tren del progreso digital y quienes deciden quedarse anclados en el pasado analógico:

“La aparición de la informática y de Internet hizo que muchos temieran una brecha digital. Y realmente se ha producido, pero, en contra de lo previsto, no ha sido entre las clases con menos recursos y las clases más pudientes. La brecha digital se ha producido entre las nuevas formas de organización de la ciudadanía (conectada en red, colaborativa, que comparte información y recursos) y la de quienes piensan, dirigen y mandan en los asuntos de interés común todavía con metodologías analógicas (basadas en jerarquías, orientadas al poder y bloqueando la información y los recursos)” (Roca, 2017, p. 60)

En términos generacionales, esta idea se traduce en la entronización de una juventud hiperconectada y capaz para el mundo digital, frente a unos adultos incapaces de adaptarse al cambio tecnológico. Aunque este tipo de retórica resulta enormemente atractiva desde el punto de vista del marketing informacional, tal y como defendía Montgomery (2009), muchos autores han criticado su inconsistencia empírica (Jones, 2011; Levy y Michael, 2011; Micheli, 2015; Robinson, 2009; Selwyn, 2009). En términos concretos, podemos destacar investigaciones empíricas desarrolladas en el contexto estadounidense (Dutton y Reisdorf, 2017; Robinson, 2013), chileno (Correa, 2016), británico (Dutton y Blank, 2015; Livingstone y Bober, 2005), francés (Gire y Granjon, 2012; Mercklé y Octubre, 2012) e incluso en el contexto español (Domínguez Alegría, 2018; Gordo López et al., 2018; UNICEF, 2018), cuyo nexo principal se sitúa en mostrar una visión mucho más diversa y sociológicamente situada de la juventud, a la hora de analizar sus prácticas digitales. De manera concisa, Bennet y Maton argumentan que *“la mayor parte de afirmaciones que se realizan sobre los nativos digitales carecen de una base empírica transparente y rigurosa, contribuyendo muy poco al progreso de la investigación educativa”* (2011, p. 169). Buckingham también señala que *“el argumento de los nativos digitales también sobredimensiona las diferencias entre generaciones, subestimando la diversidad dentro de ellas”* (2011, p. x). De manera similar se pronuncia Micheli en un artículo más reciente, destacando que, *“si bien los jóvenes son habitualmente identificados con la generación digital, (...) muchos estudios han mostrado que no son necesariamente usuarios avanzados, en comparación a los adultos. (...) Además, dentro los jóvenes hay variaciones tan significativas en el uso de la tecnología como entre las generaciones”* (2015, pp. 57–58)

B.3. Alfabetización digital intuitiva. Una de las características más relevantes de la distinción entre nativos e inmigrantes digitales tiene que ver con el proceso de interiorización de las competencias y habilidades digitales necesarias para utilizar las nuevas tecnologías. Para Prensky, el elemento fundamental que distingue a los dos colectivos generacionales tiene que ver con el con el proceso diferencial de alfabetización digital que han experimentado, que el autor describe a partir de una analogía lingüística, basada en el aprendizaje de una lengua. Así, en el caso de los nativos digitales, se trata de un colectivo que se ha socializado desde la infancia en contacto con los dispositivos tecnológicos, por lo que ha tenido una alfabetización digital “nativa”, como ocurriría con el aprendizaje primario del lenguaje por parte de los niños. En el caso de los inmigrantes digitales, sin embargo, ya disponían de un “lenguaje” predigital previo, basado en los medios de comunicación y dispositivos tecnológicos analógicos, por lo que, en este caso, la alfabetización digital se asemeja al aprendizaje de una lengua extranjera. La analogía de Prensky resulta, en este sentido, muy sugestiva, ya que defiende que, si no has aprendido el lenguaje digital de forma nativa, lo aprenderás posteriormente, pero siempre mantendrás tu acento pre-digital previo, como cuando aprendes un idioma extranjero, que es muy difícil deshacerte del acento de tu lengua materna. Asimismo, esta analogía resulta tremendamente útil para el objetivo de entronización de la cultura digital juvenil que subyace a este tipo de perspectivas ciberutópicas, ya que, en sentido estricto, los inmigrantes digitales nunca serían capaces de acomodarse completamente al mundo digital, por mucho esfuerzo y tiempo que dediquen al uso de las nuevas tecnologías. Sin embargo, esta analogía también puede ser fácilmente desmontable, ya que Prensky no aporta ninguna prueba de que el proceso de alfabetización digital pueda asemejarse al aprendizaje del lenguaje. Como han destacado White y Le Cornu (2011), asimilar el proceso de adquisición de competencias en el uso de las tecnologías digitales a la adquisición de un alfabeto es excesivamente reduccionista, ya que, al identificar la interiorización de competencias en el uso de las tecnologías digitales con la adquisición del lenguaje, no se presenta una argumentación convincente, se combinan elementos de manera imprecisa (procesamiento de información, habla,

lenguaje, hábito digital, etc.) y no se aporta ningún tipo de referencia contrastada que pueda justificar sus aseveraciones. Como consecuencia de esta metáfora lingüística, la adquisición de competencias digitales por parte de los niños se des-problematiza, ya que se asemeja a la naturalidad con la que se aprende una lengua durante la infancia, de forma que se llega a la conclusión de que las habilidades digitales de los nativos digitales se adquieren de manera intuitiva y son inherentemente superiores a las de los inmigrantes digitales. Como han demostrado los estudios sobre alfabetización digital y desarrollo de habilidades digitales (Van Deursen y Van Dijk, 2015a; Erstad, 2011; Gutiérrez Martín, 2003; Hargittai y Shaw, 2015; Livingstone, 2008)⁷⁷, esta asunción es una falacia, ya que los supuestos nativos digitales *“de ninguna manera están tan obsesionados con la tecnología ni son tan capaces en el uso de las mismas como habitualmente se presupone. Tampoco muestran necesariamente las habilidades, la competencia ni la fluidez natural que se supone que poseen”* (Buckingham, 2011, p. x).

En una línea similar, Petr Lupač ha cuestionado la aseveración acrítica de que las generaciones más jóvenes tienen un mayor nivel de habilidades digitales, una constatación que no se corresponde con la investigación empírica, al menos en tres aspectos fundamentales (2018, p. 118): (1) no existe una clara correlación inversa entre nivel de habilidades y edad, de forma que las generaciones más jóvenes, en comparación con las más adultas, no muestran un nivel significativamente superior de competencias que justifique la emergencia de una supuesta generación digital; (2) las generaciones más jóvenes muestran una gran intensidad de uso, pero ésta no se traduce en una mayor variedad de prácticas digitales, limitándose a actividades de tipo comunicativo y de entretenimiento; (3) finalmente, son los grupos con un elevado nivel de capital cultural y educativo quienes muestran un nivel significativamente superior de competencias digitales, por lo que el nivel de estudios se trata de una variable mucho más determinante que la adscripción etaria a la hora de delimitar el nivel de capacitación tecnológica de los sujetos.

En el contexto español, este rechazo de las visiones que enfatizan las extraordinarias capacidades digitales de los jóvenes es también el punto argumental principal del libro titulado *Los nativos digitales no existen* (Lluna y Pedreira, 2017), destacándose, particularmente, la importancia que tiene la participación activa de padres y educadores en la promoción de la alfabetización digital de los niños. En esta obra colaborativa, varios autores (Dans, 2017; García, 2017; Martí, 2017; Oliver, 2017; Roca, 2017) critican el concepto de nativo digital precisamente porque sobredimensiona las capacidades digitales de los jóvenes, llegando a proponer conceptos alternativos como los de huérfanos digitales, alfabetos digitales, eruditos digitales o peonas digitales, que desarrollaremos en la siguiente sección (2.5). En todo caso, el problema principal es considerar que un determinado grupo de personas son hábiles en el uso de unos dispositivos tecnológicos simplemente porque dichos dispositivos existían en el momento en el que estas personas nacieron (García, 2017, p. 103). En una línea similar, Dolores Reig enfatiza la importancia de que todos los actores sociales se involucren en la alfabetización digital de los niños, que es una faceta más de su educación:

“Considerar que los nativos digitales van a saber aprovechar el enorme potencial de estas tecnologías en el desarrollo integral del ser humano y nuestras sociedades de forma automática, sin que diseñemos y apliquemos planes educativos al respecto, resulta absurdo. En otras

⁷⁷ En el apartado 4.3.3 desarrollamos más en profundidad la investigación sobre habilidades digitales como un factor de desigualdad digital. Asimismo, en el capítulo 5, nos centramos en el concepto de alfabetización digital y en su interconexión con los procesos de socialización tecnológica de los sujetos, para construir un marco teórico que permita dar sentido a las propias trayectorias tecnobiográficas de los sujetos.

palabras, los nativos digitales, más que existir, sobreviven, navegan como pueden la ola que inunda ya hoy cada aspecto de nuestra identidad” (Reig, 2017, pp. 89–90)

B.4. Esencialización de la juventud. La última característica importante de la retórica sobre los nativos digitales, que se deriva de todos los aspectos tecnosociales y generacionales que hemos estado apuntando en este apartado, es la esencialización de la juventud en base su cultura digital propia, esto es, la construcción de una categoría artificial de jóvenes hiperconectados, intuitivamente capaces para utilizar las nuevas tecnologías, adaptarse a los ritmos acelerados de cambio de la sociedad informacional⁷⁸ y naturalmente proactivos, colaborativos y afines a la realidad histórica globalizada del presente. En cierta medida, recuperando los discursos sobre la juventud que presentaba Revilla (2001), podemos decir que la mitificación de la juventud, su orientación hacia el cambio social y su vinculación con una cultura propia –en este caso, cibercultura–, son tres discursos habituales sobre los jóvenes dentro de la retórica ciberutópica que subyace a las perspectivas de autores como Prensky o Don Tapscott, quienes afirman la afinidad natural de los supuestos nativos digitales con las nuevas tecnologías, relegando al resto de grupos sociales a una posición subalterna, de fascinación ante el papel protagonista que las nuevas generaciones deben jugar en la construcción de la sociedad digital del futuro. El problema de esta visión mitificadora de la juventud es que construye una categoría exótica de sujeto, alejada de la realidad social y de las prácticas cotidianas de los propios jóvenes quienes, como ya hemos destacado, muestran unos conocimientos y prácticas digitales, en líneas generales, mucho más básicos que los que pergeña este tipo ideal de joven ciberexperto. De esta forma, al destacar la afinidad natural de la juventud con las nuevas tecnologías, se incurre en el error de considerar a los jóvenes pioneros y usuarios avanzados de la tecnología por el mero hecho de pertenecer a un determinado grupo de edad, lo que, por ejemplo, evita el problema de tener que invertir recursos en la alfabetización digital de los jóvenes:

“Finalmente, el argumento de los nativos digitales tiende a esencializar las generaciones y en el proceso ‘exotizar’ a los jóvenes, para hacerlos inherentemente extraños y diferentes. (...) Aunque esto puede parecer positivo y digno de celebración, esta caracterización de la juventud es también despreciativa: asume que los jóvenes espontáneamente saben todo lo que necesitan saber sobre la tecnología, en vez de asumir que han tenido que hacer el esfuerzo de aprender” (Buckingham, 2011, p. x)

Una idea similar destaca Enrique Dans a la hora de analizar el papel que juegan los padres y educadores en la formación digital de los jóvenes, destacando que, *“llevados por el irracional optimismo de creer que por nacer en un año determinado los niños sufrían algún tipo de generación genética que les llevaba a relacionarse mejor con la tecnología, muchos padres abandonaron su deber de educarlos”* (Dans, 2017, pp. 21–22). Así, si bien las aproximaciones ciberutópicas muestran una visión optimista o positiva de la juventud, que algunos autores llegan a denominar como tecno-evangelizadora (Thomas, 2011b) o tecno-optimista (Banaji, 2011; Ragnedda, 2017), se está produciendo una dinámica de esencialización de este colectivo, que no se intenta comprender a partir del análisis sociológico en profundidad de sus prácticas, actitudes y motivaciones hacia el uso de las TIC, sino que se deduce mecánicamente de una conceptualización determinista, neutral, solucionista y revolucionaria de la sociedad informacional. Si bien la

⁷⁸ Para una reflexión más en profundidad sobre la aceleración de los ritmos de cambio social y la desorganización del tiempo de vida como consecuencia de la generalización de las tecnologías digitales, especialmente de los dispositivos móviles, recomiendo los textos de Agger sobre el *iTime* (2011), así como el de Tammelin y Anttila sobre la fragmentación y flexibilización de los horarios laborales (2018).

retórica de los nativos digitales ha superado la visión fatalista de la juventud que encontrábamos en los años 90, cuando se hablaba de la muerte de la infancia y de la pérdida de valores de los jóvenes debido al consumo irracional de televisión (Buckingham, 2002), la nueva retórica supuestamente positiva sobre la juventud no está exenta de enormes ambivalencias y contradicciones. Por un lado, se entroniza a los jóvenes como navegantes curtidos del océano informacional, capaces de acceder a la información de manera intuitiva, utilizar todo tipo de herramientas y plataformas digitales y aprovechar al máximo las potencialidades de la red, mientras que por otro lado aparece la preocupación por los riesgos de las nuevas tecnologías: la pérdida de privacidad, la desaparición de la intimidad, la inseguridad, el ciberacoso, la saturación de información o la falta de sentido crítico para filtrar la información de calidad son también lugares comunes que atraviesan el debate sobre el uso de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes, tal y como señalan Palfrey y Gasser (2011). Paradójicamente, los nativos digitales parecen estar simultáneamente más capacitados para aprovechar las oportunidades del mundo digital y más expuestos a los riesgos y peligros de la red (Gordo López et al., 2018). Selwyn se refiere a esta contradicción señalando el carácter empoderador y desempoderador del concepto de nativo digital (2009, p. 368): por un lado, debido al uso avanzado que realizan de las TIC, se concibe a los jóvenes como un grupo altamente proactivo en el uso de Internet, que crea habitualmente contenidos en el mundo digital, procesa la información dispersa en la red de una manera más eficiente y aprovecha plenamente los beneficios informacionales que proporciona Internet para edificar su propia identidad y moldear su estilo de vida, que ya no depende tanto de los constreñimientos estructurales offline como de las prácticas de consumo, las motivaciones y las prácticas digitales online. No debemos desdeñar este potencial emancipador de las nuevas tecnologías y los medios sociales digitales, ya que, *“al basarse en la autoexpresión, (...) proporcionan oportunidades para crear cursos de vida personalizados a partir de las elecciones individualizadas y personalizadas”* (Kuoppamäki et al., 2018, p. 168). Por otro lado, simultáneamente se sobredimensionan los riesgos que conlleva el uso de Internet, en una suerte de pánico moral –el concepto es de Bennet y Maton (2011, p. 173)– que desempodera a los jóvenes, a los que se concibe como un grupo naturalmente despreocupado y vulnerable ante las amenazas del ciberespacio, que incluyen aspectos tan variopintos como el ciberacoso, la cibervigilancia, la pérdida de privacidad, la desaparición de la intimidad, el robo de datos e información personal en la red, las actividades ilícitas, etc.

En resumen, el potencial transformador que muestran los jóvenes a la hora de utilizar las nuevas tecnologías –y que tanto admiran los teóricos ciberutópicos como Prensky o Tapscott– está condicionado, lamentablemente, por la preocupación por que estos jóvenes realizan un uso adecuado de dichas tecnologías, lo que Revilla denomina un cambio incruento (2001, p. 110), esto es, un cambio que no cuestione la estructura profunda del sistema social; en este caso particular, de un sistema social basado en el capitalismo informacional, un modelo postfordista de regulación laboral y el surgimiento de unos estilos de vida basados en formas de consumo cada vez más segmentadas e individualizadas, tal y como destaca Giljeard (2018). Al tratarse de un modelo profundamente asociológico, ya que deriva las características fundamentales de la juventud de su vinculación con las nuevas tecnologías, despreocupándose por contextualizar social, económica, cultural e históricamente las trayectorias vitales de los sujetos, la afinidad de la retórica ciberutópica de los nativos digitales con la promesa solucionista y determinista de la tecnología en el contexto del capitalismo globalizado ha preocupado a un gran número de autores, que señalan la necesidad de recuperar un discurso crítico sobre el entrelazamiento entre tecnología y sociedad. Así, en primer lugar, Micheli destaca el sesgo de clase media (2015, p. 57) que subyace al debate de los nativos digitales, abogando por la necesidad de desarrollar un

análisis sociológico de clase sobre las formas de uso de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes, que permita visibilizar dinámicas de socialización tecnológica alternativas⁷⁹ a la visión generalizada del nativo digital hiperconectado, de alto nivel cultural y con un alto grado de accesibilidad y aprovechamiento de las TIC. Banaji, por otro lado, cuestiona la exageración de la capacidad de agencia de los sujetos en el mundo digital⁸⁰, al extraer de la realidad social cuestiones como las relaciones de poder, las desigualdades estructurales o la ideología:

“La retórica de la flexibilidad digital y de la individualización sirve para consolidar la percepción de que todos los jóvenes son libres de elegir entre una gran cantidad de aspectos de su vida como la educación, el trabajo, la acción cívica. Sin embargo, gran parte de la realidad es contextual, políticamente determinada y vinculada con la cultura o la clase económica.” (Banaji, 2011, p. 61).

Jones, particularmente, enfatiza la funcionalidad del discurso de los nativos digitales y la *Net Generation* para el sistema capitalista neoliberal, ya que permite presentar el ideal de unos jóvenes inherentemente capacitados digitalmente para aprovechar las oportunidades de la sociedad informacional, de forma que es posible defender la mercantilización del sistema educativo para adecuarse las necesidades de esta nueva generación de estudiantes (2011, p. 37). Lo interesante, tal y como resalta Selwyn (2009), es que esta nueva generación de estudiantes nativos digitales es una entelequia, no existe realmente, ya que es más el fruto de la sedimentación de los discursos deterministas ciberutópicos sobre el papel que los jóvenes deben jugar en la sociedad informacional globalizada que el resultado de un análisis empírico en profundidad de las prácticas y experiencias concretas de este grupo poblacional. Así, *“la noción de nativo digital debería ser vista más como un dispositivo discursivo más que descriptivo, empleado por aquellos que buscan ejercer alguna forma de poder y control en la conformación del futuro digital próximo”* (Selwyn, 2009, p. 371). En definitiva, el análisis de las limitaciones principales de los marcos tecno-social y tecno-generacional sobre los que se asiente la retórica sobre los nativos digitales nos han mostrado, por un lado, una sociedad profundamente dependiente y determinada por los procesos de desarrollo e innovaciones tecnológica. Por otro lado, esta revolución tecnológica informacional se concibe como un auténtico punto y aparte en la historia de la humanidad, de forma que las nuevas generaciones, socializadas en un entorno digital desde la más tierna infancia, son entronizadas como la vanguardia tecnológica que debe construir la sociedad digital del futuro, invisibilizando cualquier tipo de desigualdad y estratificación basada en categorías sociológicas “offline”. Es por este oscurecimiento de las condiciones estructurales de existencia de los sujetos, que condicionan también sus dinámicas de apropiación tecnológica, por lo que es necesario desarrollar una perspectiva crítica con las visiones ingenuas que promueven las perspectivas ciberutópicas, enormemente funcionales para la legitimación del sistema capitalista informacional pero absolutamente catastróficas para cualquier tipo de indagación sociológica que intente comprender, situar y dar sentido a las prácticas cotidianas, digitalmente mediadas, de los ciudadanos.

“Realmente, imaginar un mundo digital libre de las formas offline de desigualdad es indicativo de ingenuidad tecnológica más que de intuición premonitoria. Desde esta perspectiva, es

⁷⁹ Esta es una de las causas de la enorme cantidad de investigación empírica sobre prácticas digitales de jóvenes en situación de vulnerabilidad que se ha desarrollado en el marco de los estudios de brecha digital, como veremos en el próximo capítulo.

⁸⁰ Esta capacidad de agencia es, en el caso de los jóvenes, paradójica, ya que, por un lado, se ensalza la capacidad transformadora de la juventud como sujeto social pero, por otro, se sobredimensiona la preocupación por los riesgos y peligros del uso pernicioso de Internet.

enormemente importante que los académicos, políticos, profesionales y actores de la era de la información adopten una visión más realista y sofisticada de la brecha digital y de las desigualdades que actualmente existen, basadas en las oportunidades de uso, aprovechamiento y los beneficios asociados a las TIC” (Selwyn, 2004, p. 357)

2.5. METÁFORAS ALTERNATIVAS SOBRE LA JUVENTUD Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Con el paso del tiempo y la acumulación de investigación empírica, la gran mayoría de los conceptos que intentaban vincular la juventud, de manera unívoca y simplista, con el uso privilegiado de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación fue progresivamente puesta en entredicho, al menos en el campo de la investigación académica. Por un lado, la enorme generalización de los estudios empíricos sobre desigualdad digital y las investigaciones descriptivas sobre las prácticas digitales reales de los niños y adolescentes empezaron a mostrar, como ya hemos señalado, que la diversidad de formas de acceso, uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales era mucho mayor de lo que se deducía de conceptos reduccionistas como los de nativo digital, *Net Generation* o, en menor medida, generación digital –no hay que olvidar que la visión de Buckingham y Montgomery es mucho más matizada que las Prensky o Tapscott. Por otro lado, con la llegada de la crisis económica de 2008, que venía a constatar el hecho de que las condiciones laborales y de vida de las generaciones más jóvenes estaban cada vez más marcadas por la pérdida de derechos laborales, la desregularización del mercado de trabajo y la imposibilidad de desarrollar trayectorias de vida estables, la imagen quimérica de una generación del milenio abocada a la construcción de un nuevo mundo más cooperativo, cosmopolita y equitativo también empezaba a resultar cada vez más absurdo. Como ya pronosticaba Castells en su segundo tomo de *La era de la información*, titulado de manera premonitoria *El poder de la identidad* (2011c, p. 37), con el aumento de la precariedad quizás hemos asistido a un rearme de las identidades de resistencia y los movimientos nacionalistas excluyentes en un marco global basado en el capitalismo salvaje y en la socavación de las estructuras del bienestar. En algunos casos, la constatación empírica de que los niños digitales de la primera década del milenio no se han convertido en los jóvenes emprendedores destinados a cambiar el mundo ha posibilitado la matización, complejización y enriquecimiento de los modelos teóricos sobre juventud y nuevas tecnologías. En otros casos, la promesa ciberutópica simplemente se traslada a la nueva generación de niños y adolescentes que aún no han experimentado la precariedad laboral, sean definidos como la generación # (Feixa, 2015), la generación *post-millennial* (DiMock, 2018; Pin Arboledas, 2018) o la generación Z (Ortega y Vilanova, 2017), alimentando la máquina del marketing generacional (Haddon, 2018) que tanto daño había hecho a la investigación sociológica sobre las generaciones.

En esta sección, por lo tanto, vamos a repasar algunas de las metáforas y conceptualizaciones alternativas sobre la relación entre juventud y nuevas tecnologías, que van más allá de las adscripciones simplistas que hemos estado mencionando. En primer lugar, nos centraremos en la respuesta del propio Prensky (2011) a la controversia suscitada por su teoría, que le lleva a sustituir la dicotomía de nativos e inmigrantes digitales por el concepto de sabiduría digital. En segundo lugar, destacamos una dicotomía alternativa propuesta por White y Le Cornu (2011), que no se basa tanto en la pertenencia a un grupo de edad sino en una primera aproximación al tipo de uso de Internet, distinguiendo entre visitantes y residentes del mundo digital. Finalmente, incluimos algunas aportaciones que se han realizado en el contexto español, especialmente a partir del libro colaborativo titulado *Los nativos digitales no existen* (Lluna y

Pedreira, 2017), que han propuesto una mirada muy creativa de metáforas alternativas sobre el uso de Internet por parte de los jóvenes, tales como huérfanos digitales, eruditos digitales, alfabetos digitales, habitantes del mundo digital o, –mi favorita– peones digitales.

2.5.1. De los nativos digitales a la sabiduría digital: la respuesta de Prensky

En el texto titulado *Digital Wisdom and Homo Sapiens Digital* (2011), Prensky intenta responder a gran parte de las críticas y las controversias suscitadas por la distinción entre nativos e inmigrantes digitales, proponiendo finalmente abandonar esta dicotomía y centrarse en defender una visión del ser humano tecnológicamente mejorado [*enhanced*] por las potencialidades de Internet y las tecnologías digitales, lo que él mismo denomina Homo Sapiens Digital. En referencia a la distinción establecida entre nativos e inmigrantes digitales, el propio Prensky destaca que se trataba más de una metáfora de trabajo útil para describir algunos de los cambios que se estaban produciendo, a finales de los años 90, en la manera en que los niños y los adolescentes se relacionaban con las tecnologías digitales. Así, se defiende que *“la distinción estaba diseñada con la intención de servir de metáfora para describir las diferencias que mucha gente había observado, alrededor del cambio de siglo, entre las actitudes de las generaciones jóvenes y mayores con respecto a las tecnologías digitales”* (Prensky, 2011, p. 15). Entre las críticas más comunes, el propio autor destaca las objeciones a la supuesta universalidad de la distinción entre nativos e inmigrantes digitales, puesto que algunos críticos habían llegado a afirmar, de manera absurda, que haber nacido en un determinado año asociada directa y mecánicamente al sujeto a la categoría de nativo u inmigrante, sin tener en cuenta las prácticas específicas de socialización tecnológica de los sujetos. Esto es algo que Prensky nunca había sugerido, puesto que entendía que los niños nacidos a partir de mediados de los 90 estaban más familiarizados con las tecnologías digitales porque se habían criado con ellas en su entorno cotidiano desde muy pequeños.

Sin embargo, debido a la excesiva rigidez de la separación entre nativos e inmigrantes digitales, que enfatiza la diferencia generacional –al adscribir determinadas tecnologías a unos grupos de edad específicos–, el propio Prensky postula que es necesario ir más allá de dicha distinción binaria, proponiendo el concepto de sabiduría digital (*digital wisdom*), que le permite dar cuenta de cómo las tecnologías digitales nos permiten superar, en términos de acceso a la información, análisis de datos, organización e interacción social, las limitadas capacidades cognitivas de nuestro sistema psíquico. Su conceptualización de este término propone una visión enormemente optimista y determinista de la tecnología, que es capaz de producir, casi por sí sola, cambios revolucionarios en la manera en la que las personas nos enfrentamos al mundo:

“Creo que las tecnologías digitales pueden ser usadas no solo para hacernos más inteligentes, sino más sabios. La sabiduría digital es un concepto con dos caras, referidas a la sabiduría que emerge del uso de la tecnología digital para acceder a un poder cognitivo superior a nuestra capacidad innata y a la sabiduría de usar prudentemente la tecnología para mejorar nuestras capacidades” (Prensky, 2011, p. 18).

De esta forma, por un lado, las tecnologías digitales tendrían un efecto puramente cognitivo, al mejorar nuestras o ampliar (*enhance* en inglés) capacidades psíquicas para desenvolvernarnos en la turbulenta sociedad de la información, motivo por el cual Prensky entiende que *“la sabiduría digital trasciende la brecha generacional definida por la distinción nativo/inmigrante”* (Prensky, 2011, p. 20), ya que, desde su punto de vista, la metáfora de los nativos digitales ya no resulta adecuada para describir una realidad en la que todas las personas, sin importar su origen, tienen una potencialidad innata para alfabetizarse en el uso de estas tecnologías. En efecto, como

comenta irónicamente Chris Jones al referirse al concepto de sabiduría digital, *“el cambio significativo que realiza Prensky es que ahora ve a todas las personas avanzando hacia la mejora [enhance] digital y que ha abandonado (...) la brecha que antes identificaba entre nativos e inmigrantes”* (Jones, 2011, p. 37). Además, aunque este cambio de perspectiva desencializa la diferencia generacional, al no inscribir necesariamente el uso de una determinada tecnología a un grupo social por razones puramente etarias, también tiene un componente moral y ético muy importante, puesto que entiende que el proceso de digitalización supone una forma de progreso tecnológico inevitable y, además, deseable. Es en este punto donde aparecen los conceptos de Homo Sapiens Digital o de mismidad digitalmente ampliada [*digital enhanced selves*], que da cuenta de una visión totalmente determinista y unidireccional por la que la implantación y generalización de las tecnologías digitales está cambiando nuestra propia naturaleza humana. Esta doble dimensión normativa y determinista de la relación humano-tecnología, que ya analizamos en el apartado anterior, es remarcada por Jones, para quien la reelaboración de la teoría de Prensky únicamente ha sustituido un determinismo tecnológico duro, que entendía que la digitalización había producido una brecha generacional entre nativos e inmigrantes, por un determinismo blando, en el que el éxito en este nuevo mundo digital depende de la aceptación acrítica de las promesas utópicas de la sociedad de la información:

“El cambio que Prensky realiza es de una forma dura de determinismo, que sugiere que la tecnología ha creado la brecha entre nativos e inmigrantes, hacia una forma blanda de determinismo en la que la mejora digital es necesaria para todas las personas que deseen tener éxito en el nuevo mundo digital. (...) El argumento mantiene un imperativo moral muy simple: la mejora digital debe ser aceptada si se quiere tener éxito” (Jones, 2011, p. 38)

Este carácter normativo y moralizante de la tecnología también aparece en el momento en el que Prensky describe la cultura digital propia de esta juventud criada en contacto con las nuevas tecnologías. Así se presenta a los jóvenes como individuos totalmente familiarizados con las tecnologías digitales, que se sienten seguros y confiados en el uso que realizan en de las mismas, llegando incluso a asegurar que Internet les parece *“un compañero divertido que pueden llegar a dominar, sin demasiado esfuerzo, si lo deciden o se les muestra cómo hacerlo”* (Prensky, 2011, p. 17). Como ya vimos en el apartado anterior, esta supuesta armonía existente entre juventud y nuevas tecnologías ha sido enormemente criticada a través de un gran número de estudios empíricos. Sin embargo, en el modelo teórico propuesto por Prensky, se muestra el carácter eminentemente optimista de la revolución digital, estableciendo una relación enormemente simplista y determinista entre tecnología y cultura, al destacar que, con la incorporación de más personas al mundo digital emergerá, casi de manera automática, una nueva cultura digital compartida. De hecho, en su argumentación llega a parecer que la emergencia de una cultura digital se deriva más del acceso a determinados dispositivos tecnológicos que de las prácticas sociales específicas de las personas:

“Evidentemente, no todos los niños en América, o en el mundo, ha crecido con la misma cultura digital. Sin embargo, cada vez más niños de todo el mundo tienen videoconsolas, (...) teléfonos móviles y otros dispositivos, o al menos tienen amigos que les dejan probarlos. En el mundo desarrollado, la cultura digital (...) es casi universal, y con la rápida difusión de los teléfonos móviles y de las videoconsolas está creciendo también rápidamente en el resto del mundo” (Prensky, 2011, p. 17).

2.5.2. Visitantes y residentes. Del uso práctico al uso desinteresado de la red.

Dentro del campo de los estudios sociológicos dedicados a las diferencias en el uso de Internet entre los distintos grupos sociales, principalmente a la hora de destacar la brecha generacional entre jóvenes y adultos en su manera distintiva de apropiación tecnológica de la red, una de las distinciones que más se han popularizado en los últimos años es la que realizan David White y Alison Le Cornu (2011) entre visitantes y residentes. Esta dicotomía parte, en primer lugar, de una crítica a la diferenciación clásica de Prensky entre nativos e inmigrantes digitales, puesto que White y Le Cornu, si bien no rechazan la construcción de categorías o tipologías a la hora de analizar la apropiación diferencial de las tecnologías digitales de los distintos conectivos sociales, entienden que la noción de nativo digital ha sido superada con el paso de los años, debido a la enorme digitalización y difusión de la tecnología entre una gran mayoría de conectivos sociales, de forma que *“hemos llegado a un punto en que la dicotomía nativos/inmigrantes es ahora redundante”* (White y Le Cornu, 2011, p. 2). Asimismo, se critica que Prensky –preocupado sobre todo por la necesidad de transformar los modelos y sistemas educativos a la realidad digital en la que viven los jóvenes– utiliza la metáfora del lenguaje para tratar el tema de la adquisición de habilidades digitales por parte de los sujetos, ya que entienden que la realidad del proceso de alfabetización digital no puede asimilarse al aprendizaje de un idioma, de forma que la metáfora lingüística confunde más de lo que ayuda a la hora de dilucidar esta cuestión. Para estos autores, *“Prensky fue (...) demasiado precipitado al apropiarse de una analogía a la que le faltaba el peso necesario”,* así como *“impreciso en su combinación de diversos elementos (aprendizaje de una segunda lengua, acento, hábito y edad, asociar todo esto con el desarrollo del cerebro) que no estaban suficientemente legitimados para justificar su posición”* (White y Le Cornu, 2011, p. 4).

Frente a esta metáfora lingüística, los autores proponen una analogía espacial, que intenta enfatizar cómo la implantación de las tecnologías digitales en el ámbito educativo, especialmente mediante la difusión de los ordenadores conectados a la red, ha cambiado los procesos de formación, aprendizaje y acceso al conocimiento. Así, en vez de hablar de nativos e inmigrantes del mundo digital, prefieren hablar de visitantes y residentes a la hora de describir el tipo de uso que las personas realizan de Internet. Para White y Le Cornu, una característica principal de las tecnologías digitales, especialmente del acceso a Internet, es que puede entenderse al mismo como una herramienta –que nos sirve para realizar algo– y como un espacio –un lugar o sitio en el que habitamos, donde interactuamos y en el que nos comunicamos–. Para ejemplificar esta idea, se usa el ejemplo de las redes sociales: *“uno de los puntos clave es el hecho de que las personas pueden encontrarse en un espacio común, en el que la situación y el espacio social son contruidos”* (White y Le Cornu, 2011, p. 4). La diferencia básica en el tipo de apropiación de las TIC, por lo tanto, es que los visitantes entenderían la red como un conjunto de herramientas de las que pueden disponer para conseguir determinados objetivos y resolver problemas, mientras que los residentes concebirían la red como un espacio o lugar en el que desarrollan su actividad interactiva. En este último caso, que involucra una mayor integración de las tecnologías digitales en la experiencia vital de los sujetos, Internet no serviría meramente como una herramienta comunicativa, sino que tendría efectos importantes en la construcción de la identidad de los sujetos, como un auténtico espacio de sociabilidad con sus propias reglas y normas que regulan la interacción.

La dicotomía entre visitantes y residentes puede ser criticada por promover un tipo similar de esencialización tecnológica de las prácticas digitales de los sujetos, de manera similar a cómo pasaba en el caso de la distinción entre nativos e inmigrantes digitales, ya que White y Le Cornu parten de las diferencias en el uso de Internet para llegar a clasificar a los usuarios mismos, más

que a sus prácticas digitales. Aun así, los autores suficientemente cautos como para señalar que la diferencia entre ambos tipos de formas de apropiación de las TIC no debe verse como una dicotomía rígida sino como un continuo. No consideran que en uno de los dos extremos (visitantes frente a residentes) se puede hablar de un mayor nivel de destreza digital o de unas competencias en el uso de las TIC más desarrollado, sino que simplemente señalan estados dos facetas complementarias (Internet como herramienta e Internet como lugar) que coexisten en las prácticas sociales digitalmente mediadas de los ciudadanos. Asimismo, otra ventaja del paradigma teórico de estos autores es que se postula como un modelo teórico susceptible de ser comprobado y cuestionado a través de la investigación empírica concreta, enfatizando la utilidad práctica que tiene a la hora de intentar agrupar la gran variedad de usos de Internet que realizan todos los colectivos sociales incorporados al mundo digital.

“Claramente, algunas personas pueden operar enteramente como visitantes, visitando páginas web para propósitos específicos, de manera autónoma y sin dejar su huella detrás. En el otro extremo, los residentes totales (...) gastan todo su tiempo online en la interacción social, sin utilizar la red para conseguir información concreta pero dejando una importante evidencia de su presencia. La mayor parte del uso de Internet, sin embargo, es el que tiene lugar en el punto medio del continuo. Los individuos se mueven alrededor, a veces funcionando como visitantes, a veces más como residentes, dependiendo de su motivación” (White y Le Cornu, 2011, p. 7)

El modelo de los visitantes y residentes, por lo tanto, es lo suficientemente flexible como para adaptarse a una realidad de uso de las TIC compleja y en ocasiones ambigua, resaltando la importancia de un factor clave en la utilización de cualquier tecnología como es la motivación, lo cual permite reintroducir en los sujetos la capacidad de agencia que los modelos deterministas previos le habían arrancado a los sujetos. La limitación fundamental del modelo de White y Le Cornu, sin embargo, es que no consigue ir más allá del aspecto psicológico-motivacional que orienta el tipo de apropiación específica que los sujetos realizan de Internet, manteniéndose todavía como un modelo explicativo de la domesticación tecnológica diferencia de las personas enormemente asociológico. Las variables socioestructurales tradicionales, como el género, la clase social, el nivel educativo o el origen étnico de los sujetos quedan subsumidas bajo la fijación el delimitar de manera clara las motivaciones específicas que guían a los sujetos a la hora de acceder a Internet.

A pesar de sus limitaciones, la importancia del modelo de los visitantes frente a los residentes no puede ser subestimada, ya que, al menos, tiene la intuición de plantear que no existe una forma correcta o determinada de utilizar las tecnologías digitales, sino que estas deben amoldarse a las motivaciones que guían las prácticas sociales de los sujetos reales. Una de las reelaboraciones más interesantes de este modelo ha sido realizada por Laura Robinson a partir de un análisis sociológico en profundidad de las prácticas digitales de los adolescentes en situación de vulnerabilidad social en la región de California. Aunque no cita directamente a White y Le Cornu, su distinción entre usos prácticos frente a usos desinteresados de la red tiene un gran parecido con la perspectiva de estos autores, pero tiene la ventaja de que, esta vez, la motivación no es la única variable importante en la delimitación de los usos de Internet de los jóvenes, sino que se toman en consideración las condiciones materiales en las que se produce el acceso a Internet, que facilitan e inhiben determinados tipos de uso de las nuevas tecnologías. Aunque Robinson es también una de las importantes referencias en el campo de la investigación sobre brecha digital, a la que nos referiremos más en profundidad en el próximo capítulo, en este apartado simplemente me interesa destacar brevemente su modelo teórico más básico,

desarrollado en los textos titulado *A taste for the Necessary* (Robinson, 2009) e *Information-Seeking 2.0. The Effects of Informational Advantage* (Robinson, 2012).

Partiendo del concepto bourdiano de *habitus*, Robinson entiende que no es útil, a la hora de realizar un análisis sociológico de los usos de Internet, hablar de usos buenos y malos, o de usos más adecuados y usos inadecuados de las nuevas tecnologías, ya que se introduciría una visión sesgada y moralizante desde el propio observador, que califica las prácticas digitales de los jóvenes antes de intentar comprenderlas. Frente a ello, Robinson propone que la apropiación que los jóvenes realizan de la tecnología depende, por un lado, de la calidad de acceso de la que disponen, medida por la disponibilidad para acceder al ordenador y a Internet en el hogar, pero también por la cantidad de tiempo que pueden dedicar al uso de Internet, la variedad de dispositivos tecnológicos que utilizan, las prestaciones de estos dispositivos, etc. Así, algunos jóvenes, en especial aquellos que viven en hogares con una mejor situación socioeconómica, tienen una mayor calidad de acceso frente a los colectivos más vulnerables. Por otro lado, Robinson también analiza las disposiciones hacia el uso de las TIC por parte de los jóvenes, desarrollando el concepto de **habitus informacional**⁸¹, que se deriva principalmente de las condiciones materiales en las que se produce el acceso, pero también de los aspectos motivacionales, de los conocimientos digitales previos, de las actitudes hacia la utilidad de las nuevas tecnologías, etc.

“Aunque la disparidad de habilidades digitales entre los jóvenes más o menos avanzados se originan en desigualdades vinculadas al acceso, están mediadas por orientaciones que solo pueden ser entendidas en relación con el contexto vital general” (Robinson, 2009, p. 491)

El argumento que defiende Robinson es que los jóvenes que se han criado en un ambiente donde la calidad del acceso es muy baja –por ejemplo, donde no hay ordenador en casa o deben compartir un ordenador entre varias personas– desarrollarán un tipo de *habitus informacional* orientado hacia la práctica, hacia un uso instrumental de la tecnología, ya que no pueden dedicarse de manera libre a navegar por la red o a experimentar con el uso de distintas herramientas. Debido a los constreñimientos materiales y temporales del acceso a la red, estos jóvenes sienten una gran presión cuando aprovechan su pequeña ventana de oportunidad para utilizar el ordenador, dedicándose con asiduidad a realizar las distintas tareas prácticas que deben completar: trabajos de la escuela, enviar correos electrónicos, obtener alguna información concreta, registrarse en algún servicio, etc.

“Los sujetos sin acceso o con acceso de baja calidad desarrollan un *habitus informacional* orientado a la práctica, que se deriva de sus experiencias de privación y urgencia. Estos jóvenes, más constreñidos en su acceso, también deben lidiar con la escasez de recursos derivados de la necesidad económica” (Robinson, 2009, p. 504)

Por otro lado, los jóvenes que se han criado en un ambiente de alta calidad en el acceso no sentirán estos constreñimientos materiales en el uso de Internet, por lo que no desarrollarán un uso instrumental de Internet, sino un *habitus informacional* más desinteresado, más enfocado en el entretenimiento, en navegar por la red de manera más libre; en definitiva, estos jóvenes pueden dedicarse a “perder más el tiempo” conectados, por lo que concebirán la red más como un lugar que como una herramienta, serán más residentes que visitantes.

⁸¹ En el apartado 3.4.2 se presenta en profundidad el modelo teórico de Robinson, mientras que en el capítulo 4 pondremos en relación el concepto de *habitus informacional* con otras apropiaciones en términos informacionales de la teoría bourdiana.

“Más específicamente, los respondientes con acceso en casa de alta calidad evalúan los beneficios potenciales del uso de Internet de manera diferente a sus compañeros menos privilegiados. Disfrutan del entretenimiento y del distanciamiento de la necesidad, de forma que sus sesiones online son (...) una forma de recreación enriquecedora” (Robinson, 2009, p. 504)

La división entre usos más prácticos y usos más desinteresados de Internet no superflua, ya que como veremos más adelante, cuando indagemos en profundidad en los procesos de socialización tecnológica y alfabetización digital, gran parte del proceso de aprendizaje en el uso de las nuevas tecnologías se desarrolla mediante la utilización casual o supuestamente desinteresada de estas tecnologías. Para Robinson, aquellos jóvenes que disponen de un mejor acceso a Internet y que no sufren constreñimientos temporales y emocionales en el acceso a las TIC estarán en disposición de desarrollar progresivamente unas mayores habilidades digitales, por lo que dispondrán de una ventaja informacional (Robinson, 2012) en el uso de las TIC con respecto a sus compañeros menos privilegiados. Aunque las condiciones de acceso no son la única variable importante a la hora de determinar el tipo de uso que los jóvenes realizan de Internet, sí que son una importante desigualdad digital de partida que, unida al resto de desigualdades sociales, económicas y culturales que también influyen en la trayectoria vital de los sujetos, puede generar círculos virtuosos y viciosos (Ragnedda, 2017) de ventaja informacional, por un lado, y de exclusión digital, por el otro. El modelo de Robinson, por lo tanto, permite ir un poco más allá de la distinción de White y Le Cornu entre visitantes y residentes, poniendo en relación estas formas diferenciales de apropiación de la tecnología con los constreñimientos materiales, sociales y económicos que experimentan los sujetos a lo largo de sus trayectorias biográficas, que permiten el desarrollo de unas disposiciones específicas (instrumentales o desinteresadas) hacia el uso de estas tecnologías. Por supuesto, el modelo de Robinson tiene el problema de que se centra exclusivamente en el acceso a Internet desde el ordenador, ya que la utilización de los dispositivos móviles aún no estaba tan generalizada en el momento de realizar su investigación. Con todo, nos sirve como punto de partida para aproximarnos a la juventud como un colectivo diverso, más que como un grupo homogéneo, a la hora de analizar sus prácticas digitales y procesos de socialización tecnológica, de los que se derivan niveles diferentes de aprovechamiento de las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

2.5.3. Huérfanos, eruditos o peones digitales

En el contexto español, recientemente, se ha editado el texto titulado *Los nativos digitales no existen* (Lluna y Pedreira, 2017), cuyo subtítulo, “cómo educar a tus hijos para un mundo digital”, resume de manera clara cuál es el enfoque principal que presentan los distintos autores y colaboradores que participan en él. Así, aunque se trata de un libro ciertamente alejado de la rigurosidad académica y del análisis empírico de las prácticas digitales de los jóvenes, sí que tiene cierta importancia, porque ha servido para deslegitimar y cuestionar el concepto de nativo digital dentro del contexto español, donde la perspectiva de Prensky había tenido una larga trayectoria, como veremos en el apartado 2.7. La aportación principal de esta obra, por lo tanto, es la propuesta de un abanico bastante amplio de alternativas conceptuales a la noción de nativos digitales, por lo que me parecía interesante recoger brevemente las más importantes.

En primer lugar, podemos partir de la premisa general de que el concepto de nativo digital es un mito, ya que “haber nacido rodeado de una cierta tecnología no implica conocer cómo funciona y poderla utilizar para hacer algo útil” (Oliver, 2017, p. 158). En sentido estricto, dada la gran penetración que han experimentado las tecnologías digitales en la sociedad, podríamos decir

que todos somos inmigrantes digitales, ya *“que habitamos dentro de un territorio nuevo, que es el que ha aparecido con la irrupción de Internet”* (Rueda y Stalman, 2017, p. 193) y debemos desarrollar las habilidades y competencias necesarias para aprovechar al máximo el potencial de esta tecnología revolucionaria. De todas formas, si asumimos que el hecho de que un artefacto cultural forme parte de nuestro entorno no implica necesariamente que vayamos a desarrollar unas habilidades innatas para el uso del mismo, podríamos darle la vuelta al argumento y, dado que vivimos en un entorno social altamente digitalizado, podríamos llegar a concluir que la mayoría de nosotros somos nativos digitales (Rueda y Stalman, 2017, p. 193). En todo caso, lo que queda claro es que la dicotomía entre nativos e inmigrantes, como también señalaban White y Le Cornu (2011), ya no resulta adecuada para describir la realidad social contemporánea⁸². A la hora de encontrar nuevas metáforas, sin embargo, es donde surge el problema, ya que distintos autores, enfatizando aspectos concretos de la forma de apropiación tecnológica que realizan de Internet los adolescentes y jóvenes actuales, proponen distintas nomenclaturas conceptuales.

Enrique Dans, por ejemplo, habla de **huérfanos digitales** (2017), ya que señala que los adultos en general y los padres y educadores en particular se han desentendido de manera preocupante de la educación digital de los hijos, al asumir, bajo el paraguas conceptual de Prensky, que los niños ya desarrollaban de manera intuitiva y automática las destrezas necesarias para desenvolverse en el entorno informacional. Para este autor, la despreocupación de los adultos por educar a sus hijos en el mundo digital es alarmante, ya que ha dejado a los jóvenes a la deriva, de ahí el concepto de huérfanos, en un mundo digital que ofrece muchas posibilidades pero que debe ser aprovechado a partir de unos conocimientos, unos esquemas y unos valores que no son digitales, sino que forman parte del proceso de socialización más general. Así, *“más que tener una generación de nativos digitales, lo que tenemos son, tristemente, huérfanos digitales, que han aprendido mal a base de ensayo y error, y que muestran una preocupante falta de formación incluso en los niveles más básicos”* (Dans, 2017, pp. 21–22). Dolores Reig expone una idea similar, al destacar que *“los nativos digitales, más que existir, sobreviven, navegan como pueden la ola que inunda ya hoy cada aspecto de nuestra identidad”* (2017, p. 90). Juan García (2017), en este sentido, destaca la importancia de acceder a Internet y utilizar los dispositivos digitales desde la infancia, motivo por el cual los adultos deben supervisar y apoyar a sus hijos en el uso que realizan de estos dispositivos, con el objetivo de que desarrollen una conciencia crítica sobre los riesgos y las oportunidades que ofrecen las herramientas digitales. Para este autor, lo importante es el desarrollo de competencias digitales, que no se limitan a saber utilizar técnicamente las herramientas y dispositivos tecnológicos, sino a ser capaz de incorporar las potencialidades de la tecnología a la vida cotidiana de los sujetos, con el objetivo de mejorar las posibilidades vitales de los mismos. Aunque se trata de una visión muy acorde con el modelo postfordista de la flexiseguridad y con la capacitación continua de las personas, que deben reciclarse continuamente para amoldarse al ritmo acelerado de cambio tecno-social⁸³, lo que es evidente es que esta perspectiva supone la superación de la visión ingenua de la alfabetización digital que encontrábamos en la retórica ciberutópica de los nativos digitales o de la Net Generation.

“La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítica y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la

⁸² Buckingham argumentaría que esta metáfora ya era inválida incluso en el momento mismo en el que se acuñó, tal y como muestra su cuestionamiento de este tipo de perspectivas desde comienzos de siglo (2002).

⁸³ Como señalan Díez y Cabrera, *“estar en las redes sociales exige un aprendizaje continuo, un reciclaje permanente y una constante alfabetización digital”* (2017, p. 128)

empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad” (García, 2017, pp. 103–104).

Nuria Oliver (2017), por su parte, prefiere hablar de la distinción entre **alfabetos digitales**, que serían todas las personas que tienen unos conocimientos básicos sobre el uso de los dispositivos tecnológicos que forman parte de la realidad social contemporánea, y **eruditos digitales**, que constituirían la minoría de usuarios que son capaces de desarrollar un uso crítico de las tecnologías, que va más allá del uso de aplicaciones de mensajería instantánea o de redes sociales, permitiendo la apropiación de las TIC de una manera plena para mejorar las posibilidades vitales del propio individuo. Para Oliver, este uso crítico tiene que ver tanto con el desarrollo de destrezas técnicas en el manejo de los distintos dispositivos como con la interiorización de herramientas sociales y emocionales que permitan desarrollar un uso creativo de las TIC y compensar los riesgos que surgen del uso continuado de la tecnología. Estos riesgos digitales, que son definidos de términos psicológicos y motivacionales, tienen que ver con la búsqueda de gratificaciones muy a corto plazo, la dispersión de la atención, el aburrimiento y la necesidad de estar continuamente conectado a la red. Aunque según Eparquio Delgado no puede afirmarse, desde el punto de vista psiquiátrico, que el uso de Internet constituya una adicción, ya que esta patologización de la conectividad *“oculta las causas contextuales y psicológicas que pueden llevar a una persona a realizar un uso problemático de esta herramienta”* (2017, p. 83), sí que se considera importante que las personas desarrollen una motivación proactiva hacia el uso productivo de las nuevas tecnologías. De esta forma los jóvenes podrán evitar convertirse en meros consumidores pasivos de información y erigirse como los auténticos creadores digitales de la sociedad futura, que tienen una auténtica mentalidad digital y no están limitados por ningún tipo de frontera⁸⁴:

“El mundo cambiará muy pronto su estructura económica y social, y necesitaremos personas que sean capaces de crear nuevos sistemas acordes a los nuevos tiempos que vendrán. Para eso necesitaremos de esas mentes iluminadas que siempre fueron capaces de arrojar luz sobre aquellas cosas que la mayoría transitaba a oscuras. A este grupo de personas que diseñarán la vida en el futuro se les llama *makers* (‘hacedores’). Hoy en día, nuestro desafío consiste en proveerles a todos ellos de las herramientas adecuadas para construir un futuro que refleje a un ser humano que debe mantenerse en permanente evolución” (Rueda y Stalman, 2017, p. 206)

Personalmente, desde mi punto de vista, la metáfora más sugerente de este libro la encontramos en el capítulo de Jordi Martí (2017), donde se aporta una reflexión sobre la inadecuación del concepto de nativo digital a partir de la experiencia del autor como educador en competencias y habilidades digitales. Tras haber constatado en repetidas ocasiones como el mito del nativo digital hiperconectado, capaz de procesar la información de manera múltiple y naturalmente motivado para el uso de las tecnologías digitales no se corresponde con la experiencia real de los jóvenes, intenta proponer un modelo alternativo sobre el proceso de alfabetización digital. Así, en vez de nativos o inmigrantes, Martí habla de **peones digitales**, en clara referencia a esta figura del ajedrez, ya que le permite, por un lado, destacar la importancia que tiene el acceso a las nuevas tecnologías durante la infancia mientras que, por otro lado, reconoce el proceso continuado de adquisición de habilidades digitales durante toda la trayectoria vital del individuo. Los peones, en el ajedrez, solo pueden avanzar hacia delante

⁸⁴ Debido a que la crítica a este tipo de conceptualizaciones mitificadoras de la juventud ya se ha desarrollado en profundidad en los apartados anteriores, aquí no considero que sea necesario aportar nada más a lo ya expuesto previamente.

moviéndose una casilla, salvo cuando salen por primera vez, que pueden avanzar dos. Además, pueden confrontar los problemas y circunstancias adversas con las que se encuentran de enfrente gracias al apoyo del resto de piezas del tablero, ya que un peón, individualmente, es la pieza más débil del tablero, pero como grupo es fundamental tanto para el ataque como para la defensa; finalmente, gracias al esfuerzo continuado, puede alcanzar la octava casilla y convertirse en cualquier otra pieza, completando su misión.

“Siempre me ha hecho gracia, por sus potencialidades y amoldamiento a la realidad digital, hablar del concepto de peón digital. Para intentar incorporar este concepto se hace necesario conocer y exprimir las características que tiene esta pieza ajedrecística. (...) Sólo puede moverse hacia delante. Es el más pequeño, el más humilde y (...) el alma del ajedrez. El peón solo avanza. No mira atrás, no se la menta de lo que pasó en la casilla anterior, está donde está y ya mira a la casilla siguiente, con la ilusión puesta en la octava fila, en pos de una meta que normalmente no consigue. Fuerte en su tesón, débil en su pequeñez, resiste y avanza mejor con ayuda de sus iguales. (...) Cuando es joven puede avanzar dos casillas, en su madurez irá de una en una, siempre adelante, con coraje, ilusión y determinación. (...) Por tanto, incorporemos esta definición, más acorde con la realidad que la de nativo o inmigrante, ya que se basa en la potencialidad y desarrollo de las competencias digitales, esas que se presuponen (por la facilidad de asumirlas) a una parte poblacional (el peón puede avanzar hasta dos casillas en la salida, aunque la meta aún quedará lejos), pero que, en definitiva, todos son capaces de asumir (quizá con mayor esfuerzo, en función del ámbito generacional del que hablemos). Todos empiezan ‘en blanco’ y van incorporando esas nuevas tecnologías a su uso cotidiano (o profesional) y, partiendo de ello, avanzan cual peón en su desarrollo competencial hasta adquirir ese nivel competente que necesitan para su uso o disfrute personal, o profesional” (Martí, 2017, pp. 213–214)

De esta analogía se pueden extraer un gran número de conclusiones con respecto al proceso de alfabetización digital: en primer lugar, se enfatiza el hecho de que la infancia es el periodo donde el aprendizaje de los conocimientos digitales más básicos es más sencillo, ejemplificado por el hecho de que, en su primer movimiento, el peón puede avanzar dos casillas en vez de una. Sin embargo, el proceso de alfabetización digital tiene un largo recorrido, por lo que posteriormente el individuo irá incorporando nuevos conocimientos y destrezas digitales en base a sus circunstancias personales, que se derivan de su propia trayectoria biográfica y de los obstáculos a los que va enfrentándose mientras se desplaza por el tablero de la vida. Por supuesto, a diferencia del tablero de ajedrez, en el caso de la socialización tecnológica este proceso nunca termina, ya que nuevos usos de las tecnologías digitales se desarrollarán en base a las necesidades de los sujetos, a sus condiciones estructurales de existencia, a las distintas etapas de la vida que vaya transitando, pero siempre apoyándose y ampliando las destrezas digitales previamente adquiridas. Así, el hecho de que la infancia y la juventud sea el periodo de mayor receptividad hacia la incorporación de estructuras cognitivas nuevas, como han demostrado los teóricos de la pedagogía y la psicología del aprendizaje (Piaget, 1972; Vygotsky, 1996), que puede asimilarse al proceso de socialización primaria, no significa que durante este periodo se adquieran todos los conocimientos necesarios para desenvolverse en el mundo digital. Al contrario, el proceso de alfabetización nunca termina, sino que continúa a lo largo del resto de la vida del sujeto, que va apropiándose de nuevos dispositivos y herramientas digitales en base a sus necesidades contextualmente determinadas. La metáfora de los peones digitales, perspicazmente propuesta por Jordi Martí, nos sirve de nexo entre esta sección y la siguiente, en la que vamos a desarrollar una interesante reelaboración que se ha desarrollado en el contexto de la sociología nórdica con respecto a la recuperación de la perspectiva generacional en el contexto de la sociedad de la

información. Al destacar la importancia de la alfabetización digital continua y la necesaria contextualización de la posición social de los sujetos, podremos enriquecer enormemente el análisis de los procesos de socialización tecnológica de los sujetos y de las desigualdades y formas de estratificación que se derivan del aprovechamiento diferencial de las TIC que éstos realizan.

2.6. EL ANÁLISIS GENERACIONAL MÁS ALLÁ DEL DETERMINISMO TECNOLÓGICO

Retomando la distinción establecida por Ortega y Gasset entre contemporaneidad y coetaneidad (2006, p. 393), con el paso del tiempo también se ha ido constatando empíricamente que los nacidos a partir de los 80 (o 90, según el autor que se elija) no son ya el único grupo de edad que utiliza habitualmente las tecnologías digitales, sino que precisamente la sociedad digital afecta decisivamente a la mayor parte de grupos generacionales que conviven en el mundo contemporáneo. Esta presencia masiva de las TIC entre sujetos pertenecientes a distintas cohortes de edad se hace todavía más evidente con el paso del tiempo, cuando aquellos primeros "nativos" que empezaron a utilizar Internet y los ordenadores en casa a finales de los 90 empiezan a acercarse poco a poco a los 40 años. Por lo tanto, y esto es un hecho que constataremos más adelante, en el análisis diacrónico del proceso de digitalización en España (capítulo 6), cada vez es menos sostenible que únicamente la infancia y la juventud se relacionen con un uso habitual e intensivo de los dispositivos digitales, especialmente a partir de la enorme generalización de los teléfonos móviles inteligentes a finales de la primera década del presente siglo. De hecho, como hemos intentado demostrar en las páginas anteriores, la analogía entre juventud y TIC ya era problemática en el momento de ser formulada hace dos décadas, puesto que en la actualidad este tipo de profecías ciberutópicas se muestran simplemente ridículas desde el punto de vista de cualquier investigación medianamente rigurosa sobre las prácticas digitales de los sujetos. Los excesos del determinismo tecnológico juvenil, sin embargo, no deben hacernos abandonar la pretensión de realizar un análisis sociológico de las generaciones, especialmente si tomamos en consideración el modelo de tres tiempos –edad, generación y estructura social– propuesto por Attias-Donfut (1988): el objetivo no es tanto la delimitación rígida de los usos digitales asociados con cada generación sino el análisis de las consecuencias que tiene la incorporación de las TIC en una etapa particular del ciclo de vida –para usos social y culturalmente condicionados– con respecto a las etapas posteriores del ciclo de vida –para otras prácticas que se derivan esencialmente de la posición del sujeto dentro del espacio social–. Si bien en el capítulo 4 presentaremos nuestro propio enfoque de análisis generacional en el mundo digital, a partir de la reconstrucción de las trayectorias tecno-biográficas y los procesos de socialización tecnológica que atraviesan los sujetos, en este epígrafe queremos destacar tres líneas de investigación, de tipo generacional, que intentan superar el sustancialismo de los enfoques sobre juventud y tecnología: (1) la primera es el análisis generacional propiamente dicho, desarrollado por Taipale, Wilska y Gilleard (2018b); (2) la segunda tiene que ver con el análisis de las prácticas digitales de distintos grupos de edad, más allá de la infancia, la adolescencia o la juventud; (3) finalmente, la última tiene que ver con el estudio de las prácticas digitales intergeneracionales y los procesos de transmisión de competencias entre personas de distintas generaciones.

(1) Con respecto al **análisis generacional**, una referencia fundamental es el reciente texto coordinado por Sakari Taipale, Terhi-Anna Wilska y Chris Gilleard sobre *Digital Technologies and Generational Identity. ICT Usage Across the Life Course* (2018c). En este libro se trata el tema del acceso y uso de las nuevas tecnologías desde una perspectiva generacional, intentando huir de

las aproximaciones simplistas y homogéneas sobre la juventud que toman en consideración únicamente la edad como factor explicativo de apropiación tecnológica, pero incidiendo en la importancia de la pertenencia generacional, el momento vital y la trayectoria biográfica de los sujetos a la hora de analizar el proceso específico de incorporación de las TIC a su vida cotidiana. Por un lado, se destaca la dificultad de establecer claramente la identidad generacional de un grupo de edad en el mundo contemporáneo, caracterizado por un cambio social y tecnológico muy acelerado, donde dispositivos, equipos, plataformas, redes y aplicaciones cambian a gran velocidad: *"con la constante llegada de nuevas tecnologías y su aplicación a la vida cotidiana, es difícil edificar una conciencia generacional distintiva en base a cualquier revolución tecnológica particular"* (Taipale et al., 2018a, p. 2). Por otro lado, se destaca la importancia que tiene la incorporación de una determinada herramienta tecnológica a la vida cotidiana en un determinado momento vital, de forma que afecta necesariamente a las prácticas sociales derivadas de los contextos y espacios de acción en los que se desenvuelve la acción, pero también los momentos vitales posteriores. Así, las experiencias pasadas de uso y familiarización con la tecnología afectan decisivamente al momento presente, motivo por el cual es necesario desentrañar los procesos biográficos de socialización en el uso de las TIC. Consecuentemente, desde este enfoque se intenta superar la perspectiva generacional de Mannheim, al considerarla excesivamente sustancialista y rígida para el horizonte volátil, mutable y líquido de la segunda modernidad. Por el contrario, se apuesta por una perspectiva más cercana al enfoque de Attias-Donfut, en la que *"las identidades generacionales son co-construidas a través de narrativas culturales"* (Gilleard et al., 2018, p. 219) en las que la identificación y vinculación con las nuevas tecnologías juega un papel preponderante. En este sentido:

"Las tecnologías digitales tienen el potencial de conformar experiencias generacionales en formas que ya no están limitadas a la juventud. Estas experiencias cada vez más tienen lugar en etapas posteriores de la vida, con consecuencias diferenciales, ya que esto ocurre a la vez que las propias etapas del ciclo vital están en continua transformación. Las diferencias entre grupos o cohortes de edad ya no aparecen como puntos tan claramente demarcados. Las brechas que una vez parecían solidas 'se desvanecen en el aire' (...) en periodos relativamente cortos de tiempo, lo que indica que las TIC se han extendido y son percibidas como necesarias en las prácticas cotidianas de las personas" (Gilleard et al., 2018, p. 219)

(2) En relación con la anterior, una línea de investigación que ha pasado relativamente desapercibida en los últimos años se centra en las **prácticas digitales de la población adulta** y, especialmente, de las personas mayores (Van Deursen y Helsper, 2015a; Schreurs et al., 2017). Este tipo de investigaciones intentan desentrañar las formas específicas de apropiación tecnológica de los grupos sociales de mayor edad, dejando de lado la conceptualización estereotipada de este colectivo como necesariamente excluido de los nuevos medios. Contrariamente, se muestra cómo la incorporación de las TIC a la vida cotidiana se produce en todos los grupos de edad, aunque en formas diferenciales, que tienen que ver con las necesidades, intereses, expectativas y, por supuesto, con el nivel cultural de los sujetos. Aunque en el próximo capítulo desentrañaremos más en profundidad los aspectos motivacionales que incluyen en la exclusión de los medios digitales, que es especialmente relevante en el caso de los grupos de edad más mayores, el hecho de incluirlos como colectivos susceptibles de ser estudiados, desde el punto de vista de sus prácticas digitales, supone ya una quiebra de las aproximaciones reduccionistas y sustancialistas, erosionando la asociación simplista entre juventud y nuevas tecnologías. Dentro de esta línea de investigación, un interesantísimo estudio que se ha desarrollado en el contexto español, pero que ha pasado desapercibido, es la tesis doctoral de

Vicent Querol, dedicada a *Las generaciones que llegaron tarde* (2010). Mediante la utilización de entrevistas en profundidad de larga duración (algunas más de 3 horas) con personas mayores de 45 años se realiza un análisis en profundidad sobre los procesos de socialización tecnológica que han experimentado estas personas con el avance de las NTIC y los diferentes ámbitos en los que se utilizan, siendo el espacio más importante en relacionado con las trayectorias laborales del individuo, pues el autor entiende que *“la socialización digital (...) tiene una estrecha relación con la actividad laboral”* (Querol, 2010, p. 65). En el análisis se desarrollan las principales trayectorias laborales de los entrevistados y su relación con las NTIC, sobre todo Internet, también desentrañando las formas de ocio vinculadas a la red de los mayores y, lo que es más interesante, las formas de comunicación mediadas por las tecnologías de estas personas, que suelen estar muy vinculadas al contexto familiar de las mismas, ya que en el *“ámbito de uso relacional, la familia constituye un núcleo de difusión del ciberespacio”* (Querol, 2010, p. 349). Una idea parecida recogen Schreurs, Quan-Haase, y Martin (2017), para quienes los problemas de rechazo hacia las TIC de las personas mayores pueden solucionarse a partir de la mediación de sistemas de apoyo social, como la familia y las redes de pares. Aquí se apunta un salto generacional entre los mayores y los más jóvenes, no únicamente en las capacidades tecnológicas sino en la conceptualización misma de las herramientas tecnológicas y su uso comunicativo, así como en la utilidad percibida de las mismas. Así, para los mayores con las nuevas tecnologías se pierde una parte fundamental de la comunicación, ya que la interacción cara a cara se percibe como lo “natural”, mientras que el resto de canales serían formas “deshumanizadas” de comunicación, al desaparecer toda una serie de elementos gestuales y expresivos propios de la interacción presencial (Querol, 2010, p. 250). En realidad el autor concluye que no existe una verdadera contradicción entre comunicación tradicional y virtual, sino que cada persona ha incorporado las nuevas tecnologías a su vida cotidiana utilizando esquemas comunicativos diferentes y para sus propias necesidades de interacción con los demás. Así, los mayores, que utilizan esquemas más tradicionales de comunicación que les hacen percibir las nuevas tecnologías de una forma más deshumanizada que los jóvenes, quienes se han socializado desde la infancia en este tipo de formas de interacción con los demás. En todo caso, la principal idea que viene a transmitir el texto (entre otras muchas) es que la incorporación de la tecnología depende de los valores y las actividades cotidianas (sociales o no) del sujeto, por lo que no hay una única forma de utilizar las TIC sino múltiples maneras de domesticación de la tecnología según diferentes inquietudes e intereses. La limitación de este estudio, que comparte con gran parte de los estudios sobre nuevas tecnologías, es que no se cuestiona los conceptos y las categorías teóricas que utiliza de una forma bastante simplista, sobre todo las dicotomías “nativo” frente a “inmigrante digital” y todo tipo de clasificaciones que intentan fomentar la diferenciación por edad en cuanto al uso de la tecnología.

(3) Finalmente, la última línea de investigación tiene que ver con la comprensión de las **relaciones intergeneracionales**, es decir, con los procesos de intercambio de conocimiento y prácticas sociales mediadas tecnológicamente entre personas de distintas generaciones o grupos de edad. Así, algunos estudios han comenzado a indagar los procesos de transmisión de conocimiento, actitudes y habilidades digitales de abajo arriba (Correa, 2015; Lüders y Brandtzæg, 2017a) dentro de los hogares, intentando entender como la incorporación de las TIC a la vida cotidiana no es un proceso puramente individual, sino que se produce dentro de un contexto familiar más amplio, en el que los usuarios de las TIC más jóvenes, en muchas ocasiones, comparten con sus familiares de más edad (padres, madres, abuelos, etc.) determinados usos de las tecnologías digitales, incluso ayudando a aquellos con mayores dificultades en el uso de los dispositivos tecnológicos a familiarizarse con ellos, a aprender a utilizarlos o a resolverles problemas o dificultades que puedan tener. En este sentido, los miembros jóvenes de la familia,

que se han socializado desde la infancia con el uso de las TIC, sirven de mediadores e iniciadores de estas tecnologías para aquellos familiares que tienen falta de habilidades digitales, desconocimiento de las posibilidades que les ofrecen las nuevas tecnologías o, simplemente, desconfianza hacia el uso de las mismas. Por otro lado, también son relevantes los procesos de transmisión de destrezas y conocimientos digitales de arriba hacia abajo, de parte de las generaciones adultas hacia las personas jóvenes. En este caso, el aspecto fundamental es el hecho de desarrollar un proceso de socialización en un entorno familiar en el que las tecnologías digitales, especialmente los ordenadores, han estado presentes, por lo que los niños y adolescentes desarrollan disposiciones y motivaciones proactivas hacia la experimentación con este tipo de dispositivos. Así, la transmisión de conocimientos, actitudes y destrezas entre generaciones es un factor fundamental en la comprensión de las prácticas digitales de los sujetos, las cuales, como veremos en el capítulo 4, no se desarrollan de manera puramente individual, sino dentro de un contexto social, familiar y a partir de grupos de pares en los que un determinado tipo de tecnologías están presentes. Como destacaba Martín Criado (1998), el estudio de la juventud tiene que relacionarse, necesariamente, con el estudio de las condiciones de reproducción de las clases sociales, con la transmisión de los recursos económicos, competencias culturales y representaciones sobre el mundo social; una transmisión de conocimientos en la que las tecnologías digitales no son una excepción, sino una faceta más de este proceso. En palabras de Teresa Correa:

"Desde el punto de vista de la socialización, la reproducción de las desigualdades se basa en la idea de que las familias transmiten su capital social y cultural a través de las generaciones. (...) Aplicando este argumento a las desigualdades digitales, el capital tecnológico –que incluye conocimiento y habilidades–, así como las disposiciones tecnológicas –actitudes y creencias– también se transmitirían de padres a hijos" (Correa, 2015, pp. 1165–1166)

2.7. LA VINCULACIÓN ENTRE JUVENTUD Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN ESPAÑA

En este último epígrafe no pretendemos presentar una reconstrucción de los estudios sobre juventud y TICs en España –este trabajo ya ha sido recientemente publicado en la Revista de estudios de juventud (Puente Bienvenido et al., 2015)–, sino resaltar las particularidades fundamentales de este campo de estudio en nuestro país. En términos generales, la investigación sobre juventud y nuevas tecnologías en España ha constituido un campo muy fructífero de investigación desde comienzos del nuevo milenio, si bien la mayor parte de los estudios adolecen de dos problemas fundamentales: (1) por un lado, encontramos en general un exceso de investigación cuantitativa meramente descriptiva que se limita a señalar el uso de Internet que realizan los jóvenes pero sin intentar explicar las causas o implicaciones de esto, aunque como veremos hay interesantes campos concretos donde la reflexión es mayor (como por ejemplo los estudios sobre lenguajes juveniles asociados a las NTIC, nuevas formas de comunicación, etc.); (2) en segundo lugar, y más importante, se realiza una utilización demasiado acrítica del concepto de juventud, desde una perspectiva cercana al determinismo tecnológico y que adscribe a los jóvenes una determinada cultura digital supuestamente compartida por todos ellos. Estas dos características son especialmente importantes en el caso de los estudios institucionales vinculados con el INJUVE, con una construcción sustancialista y culturalista del colectivo juvenil que ya había destacado Martín Criado (1998). Así, aunque las primeras referencias las encontramos ya a comienzos del milenio (Domingo, 2005), en el caso del INJUVE es

particularmente importante el momento del cambio de década (2010 y 2011), cuando aparecieron tres números casi sucesivos (el 88, el 91 y el 92) de la Revista de Estudios de Juventud⁸⁵ dedicados al estudio de las prácticas digitales de los jóvenes: (1) *Juventud y nuevos medios de comunicación* (INJUVE, 2010), coordinado por Ángeles Rubio Gil; (2) *Adolescentes Digitales* (INJUVE, 2011a), coordinado por Manuel Espín; y (3) *Jóvenes en(red)ados* (INJUVE, 2011b), coordinado por Carmen Galan Rodríguez y Lara Garlito Batalla. Posteriormente, también se ha publicado otro número, el 114, dedicado a este mismo tema, titulado *Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z?* (INJUVE, 2016), coordinado por Oscar Espiritusanto, donde se defiende que es precisamente la Generación Z, nacida a partir de 1997, la que constituiría el primer grupo de verdaderos nativos digitales, socializados desde la infancia en el uso de este tipo de dispositivos. En la mayor parte de los artículos que componen estos monográficos, que no podemos analizar en su totalidad, la perspectiva sobre la utilización de Internet de estos jóvenes digitales que se ha desarrollado en el contexto español reproduce, en gran medida, todos los tópicos simplistas, ciberutópicos y deterministas que ya hemos estado mencionando en el apartado anterior.

Como punto de partida, es destacable el artículo de David Domingo (2005), titulado *Medios digitales: donde la juventud tiene la iniciativa*, y que estudiaba precisamente los cambios producidos en las nuevas generaciones en relación al acceso a la información, centrándose específicamente en la gran extensión de la prensa digital, que vendría a revolucionar la forma de acceder a los contenidos, pero también el surgimiento de toda una serie de fuentes de información alternativas a los “mass media” tradicionales, como por ejemplo los blogs. En todo caso se señalaba que Internet permite una mayor profundización en los contenidos, debido a que permite ofrecer documentos íntegros en múltiples formatos imbricados (texto, fotos, vídeos, enlaces, etc.), posibilita un acceso mucho más rápido a las noticias de actualidad y los últimos sucesos y convierte la red en un espacio de participación donde los lectores también pueden dejar su opinión a través de comentarios (Domingo, 2005, p. 95). Otra de las tendencias interesantes que señala este artículo, además de que los jóvenes son usuarios frecuentes de Internet, es que “los conocimientos técnicos necesarios para publicar en Internet son cada vez menores”, lo que “hace posible que cualquier internauta anónimo pueda convertirse en productor de información” (Domingo, 2005, p. 96). Desde una línea distinta podemos señalar el artículo de Lorenzo (2005) sobre *La lectura en la generación de la red*, quien, tomando el concepto de “generación red”, señala que los medios digitales han revolucionado las relaciones sociales de los jóvenes, su capacidad de aprendizaje, su adquisición de conocimiento y las formas de ocio y entretenimiento (Lorenzo, 2005, p. 67). En el ámbito del procesamiento de la información se ha incorporado lo visual como una dimensión fundamental de la adquisición de conocimientos. Por último, se indica que las TIC pueden generar dentro de los jóvenes nuevas formas de discriminación y de fragmentación social, por lo que son esenciales los procesos de formación y alfabetización digital que permita a las personas “contar con los conocimientos imprescindibles para la socialización y desarrollo personal en la sociedad de la información y del conocimiento” (Lorenzo, 2005, p. 78). En todo caso, y a pesar de ser un artículo que se apoya principalmente en datos descriptivos sobre usos de Internet de tipo cuantitativo, y que no ahonda demasiado en las implicaciones sociales de las diferentes formas de apropiación de la tecnología, la preocupación por las dinámicas de alfabetización digital es un aspecto fundamental del estudio de los procesos biográficos de uso de las TIC por parte de los sujetos, tal y como desarrollaremos en el capítulo 4.

⁸⁵ Esta revista pertenece al Instituto de la Juventud (INJUVE), que a su vez depende de la Secretaría de Estado para Asuntos Sociales e Igualdad del Gobierno de España.

Quizá de entre los estudios que han desarrollado esta línea más descriptiva sobre los usos de Internet destacan las aportaciones de Ángeles Rubio Gil. Entre ellas encontramos el artículo *Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social* (2010a), así como el monográfico *Adolescentes y jóvenes en la red: Factores de oportunidad* (2010b). En estos trabajos se señala que Internet ha servido para el empoderamiento de los jóvenes, que se configuran como una generación digital con unos intereses cada vez más globalizados, pues se asientan en la conectividad que permiten las NTIC. Entre las características de esta generación digital se señala que es atrevida, independiente, con mayor igualdad entre los sexos y una tendencia a establecer vínculos más laxos y a utilizar herramientas de comunicación en tiempo real (Rubio Gil, 2010a, p. 202). Sin embargo, Internet no es una mera herramienta, sino un "fenómeno social total" que no puede ser tratado como un mero medio de comunicación sino como una *"relación social plena, internacional, supraindividual y suprafuncional, con reciprocidad entre los sexos, generaciones y culturas, en la que se mezcla todo lo que constituye la vida social"* (Rubio Gil, 2010a, p. 83). En este sentido los jóvenes han integrado esta tecnología con motivaciones que tienen que ver con el entretenimiento, la información, la integración/socialización, el acceso a industria cultural, a la formación y promoción del empleo juvenil. Una idea parecida defiende Francisco Bernete en su texto sobre los *Usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes* (2010). Para este autor, la red es un espacio de socialización y comunicación entre los jóvenes donde se difuminan las barreras entre lo público y lo privado, lo que permite la integración de los sujetos en comunidades de intereses mucho mayores. Es destacable asimismo la precisión de que son los adultos quienes definen Internet como una nueva tecnología, puesto que para los jóvenes es una herramienta totalmente cotidiana, concluyéndose que *"cada grupo social naturaliza las tecnologías que tiene a su alcance e intenta sacarles partido"* (Bernete, 2010, p. 98).

Dentro de estas investigaciones basadas en metodología cuantitativa, apenas existen análisis en profundidad que intenten desentrañar la relación que existe entre las formas diferenciales de acceso y uso de las TIC con otro tipo de variables sociodemográficas, como pueden ser el género, el nivel de estudios, el estatus socioeconómico o la situación laboral. En este sentido, existe una enorme desconexión entre la literatura académica sobre juventud e Internet publicada en castellano y la literatura en inglés, ya que en el ámbito anglosajón el propio concepto de nativo digital, como ya hemos recalcado, ha sido cuestionado casi desde su propia proposición en el contexto del cambio de milenio (Buckingham, 2002; Selwyn, 2009; Thomas, 2011a). De hecho, además de la discusión de las propias limitaciones de la retórica de las generaciones digitales, es enormemente relevante cómo, en la literatura en inglés, los estudios de brecha digital aplicados a la población juvenil han sido muy habituales desde la primera década del siglo XXI (Boonaert y Vettenburg, 2011; Kennedy et al., 2008; Mercklé y Octubre, 2012; North et al., 2008; Robinson, 2009), mientras que en el caso de la literatura en español este tipo de aproximaciones prácticamente no existen, con muy contadas excepciones (Borreguero Gómez, 2006; Calderón Gómez, 2018, 2019a; Gordo López et al., 2018). Aunque en el capítulo 3 nos centraremos específicamente en la reconstrucción de los distintos enfoques sobre desigualdad digital, es ciertamente revelador el hecho de que dos décadas después de su aparición no existan apenas aproximaciones sobre las prácticas digitales de la juventud, en nuestro país, que escapen de la retórica ciberutópica de los nativos digitales y la generación digital. De hecho, la publicación en 2017 del libro *Los nativos digitales no existen* (Lluna y Pedreira, 2017) supone poner sobre la mesa una evidencia que, fuera del ámbito académico en español, llevaba asentada más de 15 años, desde que el propio Buckingham cuestionara las aproximaciones simplistas y homogeneizadoras sobre la juventud que los gurús de la innovación tecnológica promovían en los albores del cambio

de milenio (2002) y, lo que es más curioso, casi 10 años después de que el propio creador del concepto de nativo digital se hubiera retractado del mismo (Prensky, 2011). En efecto, la retórica de los jóvenes hiperconectados al mundo digital ha sido tan hegemónica en nuestro país que se ha propagado mediática y académicamente a pesar de su ultrajante carencia de evidencia empírica, puesto que los factores más importantes de desigualdad digital que cuestionaban la unidad de la juventud como grupo homogéneo en cuanto a sus formas de domesticación tecnológica ya eran evidentes desde mediados de la década pasada.

Por supuesto, esta tendencia reduccionista y sustancialista que ha inundado los estudios de juventud y TIC en España no ha impedido que existan algunas investigaciones mucho más interesantes, desde el punto de vista epistemológico, y rigurosas, desde el punto de vista metodológico, que intentan profundizar en aspectos concretos de las prácticas digitales y formas de apropiación tecnológica presentes entre los jóvenes. Principalmente, este tipo de trabajos suelen presentar aproximaciones metodológicas de tipo mixto o cualitativo, por lo que escapan de la mera descripción de las prácticas de los sujetos e intentan indagar en las representaciones sociales y los significados asociados al uso concreto que los diversos grupos de jóvenes, en base a sus motivaciones particulares, realizan de las TIC. De manera breve, vamos a destacar tres proyectos de investigación que se han desarrollado en nuestro país, en los últimos años, y que presentan enfoques críticos o alternativos con la sacralización ciberutópica de los supuestos nativos digitales: (1) la investigación coordinada por Ángel Gordo sobre *Jóvenes y cultura Messenger* (2006), que supone un referente de triangulación metodológica cualitativa; (2) la tesis doctoral de Lucía Merino (2010), en la que se indagan en los procesos de socialización tecnológica de adolescentes y jóvenes en el País Vasco; (3) finalmente, los trabajos de Amparo Lasén y Elena Casado (2014b) sobre mediaciones tecnológicas, puesto que permiten indagar en la experiencia subjetiva y fenomenológica de los procesos de apropiación tecnológica, rechazando la escisión entre las dimensiones online y offline de la actividad humana.

La primera investigación que vamos a destacar, recogida en el libro *Jóvenes y cultura Messenger* (Gordo López, 2006), es un buen ejemplo de investigación cualitativa sobre las prácticas y representaciones sociales de la juventud en el entorno digital, especialmente focalizada en el uso del Messenger, una herramienta comunicativa que tuvo una gran importancia en la vida cotidiana de los adolescentes y jóvenes durante la primera década del siglo XXI. El peso metodológico de esta investigación recae en la realización de 15 entrevistas en profundidad, 2 grupos triangulares y 2 grupos de discusión utilizando como variables de clasificación la edad, el sexo, la situación laboral, la relación con la tecnología (si se usan habitualmente o no) y la clase social. Se plantea que a pesar de que existe una asunción generalizada de que es “*indispensable estar familiarizado con el lenguaje y el uso de las nuevas tecnologías*” (Gordo López, 2006, p. 201) para adaptarse a las necesidades de “super-especialización” e “hiperformación” del mundo actual, también se perciben importantes carencias formativas en relación al manejo de las nuevas tecnologías, sobre todo en el ámbito educacional formal. Por lo tanto, existen importantes diferencias entre los jóvenes en el uso de las TIC que se derivan de diferencias de clase y posibilidades de acceso a las tecnologías, siendo menor esta brecha entre grupos con niveles educativos altos que disponen de una mayor “*posibilidad de acceder a entornos y recursos tecnológicos institucionalizados y, por tanto, a su uso y comprensión a través del estudio/trabajo y la socialización entre pares*” (Gordo López, 2006, p. 202). Esta idea es muy interesante, pues nos permite justificar la pertinencia de un análisis asentado en las diferentes formas de socialización tecnológica de los individuos, en lugar de entender a todo el colectivo juvenil como un grupo homogéneo. Además, se señala la proliferación dentro de los jóvenes de herramientas de comunicación sincrónica como el Messenger, que permiten además una fuerte redefinición de la

identidad personal que es presentada ante los demás a través de un *“yo digital en construcción”* (Gordo López, 2006, p. 202). Por otra parte, en el contexto mismo de la interacción, se destaca la redefinición de términos como la presencia, la intimidad o la confianza en el ámbito de la comunicación digital, emergiendo asimismo valores como la creatividad y la picaresca *“a la hora de gestionar esas identidades virtuales, y que en sí mismos se constituyen en activos de la comunicación por Internet”* (Gordo López, 2006, p. 202). La comunicación virtual implica nuevas formas de superación de los espacios físicos tradicionales, nuevas formas de construcción y autogestión de las emociones e incluso una imbricación de los tiempos de trabajo y ocio donde cada uno de estos momentos pierde su especificidad anterior. En todo caso, se concluye que nos encontramos con una *“una realidad en construcción (como la misma noción de juventud), dinámica, pero no por ello exenta de tendencias (de género, clase e ideología) e itinerarios materiales y culturales diferenciados”* (Gordo López, 2006, p. 208).

El problema principal del estudio de Gordo, por lo tanto, tiene que ver con su desactualización con respecto a la realidad presente, ya que se trata de una investigación focalizada en el uso del ordenador personal y en el Messenger como herramienta de interacción comunicativa entre los sujetos. Sin embargo, su enfoque resulta enormemente sugerente, puesto que parte de dar la voz a los propios sujetos, en lugar de proyectar simplemente prenociones sobre la juventud construidas desde determinados marcos ideológicos o sociales, lo cual permite destacar la variedad de experiencias, representaciones sociales sobre la tecnología y motivaciones entrelazadas con el proceso de incorporación de los dispositivos tecnológicos a la vida cotidiana. De hecho, una versión más actualizada de este tipo de enfoque la podemos encontrar en el reciente texto *Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales* (Gordo López et al., 2018), en el cual se presentan varios itinerarios prototípicos de socialización en el uso de los medios digitales, tomando en consideración el carácter ambivalente de las tecnologías, potencialmente emancipadoras, en base a formas específicamente situadas de apropiación y resignificación, pero también susceptibles de engendrar dinámicas de control, dominación y estratificación social. De este modo:

"No se pueden dimensionar los riesgos de un comportamiento sin tener muy presentes lo positivo que está en juego; (...) no hay conducta problemática que no presente alguna ventaja ni se pueden disfrutar los beneficios de una situación, por grandes que sean las oportunidades que ésta ofrece, sin pagar un cierto precio en asunción de riesgos o aceptación de costes" (Gordo López et al., 2018, p. 9)

La segunda investigación que vamos a presentar, titulada *Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes*, supone un buen punto de partida para nuestro objeto de estudio, ya que presenta una reconstrucción de los procesos de socialización tecnológica, en su doble dimensión –domesticación de la tecnología y alfabetización digital–, que desarrollaremos más en profundidad en el capítulo 4. Aunque Merino introduce los procesos de apropiación de la tecnología por parte de estos adolescentes en sus dinámicas más amplias de socialización tecnológica, las cuales están condicionadas por la trayectoria biográfica de los sujetos y su inserción dentro del contexto social más amplio, su trabajo deja sin cuestionar la dicotomía misma entre nativos e inmigrantes digitales y acaba cayendo en el mismo determinismo tecnológico y esencialismo presente en las aproximaciones de Tapscott o Prensky⁸⁶. Así, se asume que los adolescentes investigados, por haberse socializado en un entorno

⁸⁶ Aunque no en la visión teleológica de la juventud y la tecnología, ya que Merino se cuida mucho de realizar predicciones o pronósticos sobre los cambios sociales que estos nuevos jóvenes digitales van a producir en el mundo.

tecnológico digital, son nativos digitales, indagando exclusivamente en la diversidad prácticas digitales y usos de Internet que desarrolla este colectivo en base a sus intereses, motivaciones y experiencias vitales concretas, pero no se entra en profundidad a discutir qué características particulares distinguen a un nativo de un inmigrante digital, qué condiciones estructurales son necesarias para ser considerado nativo digital –más allá de nacer a partir de un determinado año– ni cómo se produce, específicamente, este proceso de adquisición de destrezas y competencias digitales a partir de las prácticas digitales concretas de los adolescentes. Así, tal y como destaca Lucía Merino en sus conclusiones:

“La generación digital se caracteriza por una relación natural intuitiva con las nuevas tecnologías. Los jóvenes usan con gran naturalidad y de forma lúdica las nuevas tecnologías porque han sido socializados en contextos tecnologizados a través de procesos de auto-aprendizaje y conocimientos informal, tal y como pudimos comprobar durante el trabajo de campo. Ampliando lo que dijeron autores como Prensky y Salomon, pensamos que la generación digital, comparada con generaciones previas, ha desarrollado capacidades nuevas: mayor inteligencia visual, gusto por la hipertextualidad o el acceso no lineal a la información, inmediatez, más capacidad de resolución de problemas sin necesidad de consultar el manual...en particular, ha desarrollado la capacidad de socializarse en red” (Merino Malillos, 2010, p. 214)

Sin embargo, a pesar de las limitaciones que supone dejar incuestionada la distinción entre nativos e inmigrantes digitales, el trabajo de Merino es interesante y reseñable por varios motivos: (1) en primer lugar, porque realiza, a diferencia de muchos estudios descriptivos una reflexión en profundidad sobre el concepto de juventud y las diversas definiciones sobre lo que es “ser joven”, si bien es cierto que acepta de forma bastante acrítica los conceptos que resaltan la especificidad de los jóvenes en el uso de la tecnología (como las nociones de “nativo digital” y “generación digital”). (2) En segundo lugar, se fundamenta en una aproximación metodológica muy completa, que incluye diversas técnicas de producción de información cuantitativa (datos secundarios, cuestionario ad hoc) y cualitativa (entrevistas en grupo) adaptadas a su objeto de estudio, que son los adolescentes del País Vasco. (3) En tercer lugar, también desde el punto de vista metodológico, es destacable que se incluyan apartados sobre el trabajo de campo y que incluso se pueda acceder al guión de las entrevistas (un guión abierto) y a los cuestionarios realizados, lo que supone un criterio de calidad en la investigación cualitativa y permite desmenuzar los fundamentos mismos del análisis. (4) En cuarto lugar, se centra específicamente en los procesos de socialización tecnológica de los jóvenes y en las formas concretas de apropiación y domesticación de la tecnología, es decir, en su incorporación a la vida cotidiana, apoyando sus conclusiones en un material empírico muy sólido. (5) Por último, la investigación plantea un estudio de caso sobre los videojuegos que no parte de un posicionamiento ideológico negativo de antemano sobre los mismos, sino que los trata como “*un fenómeno cultural de primera magnitud que se inserta en el proceso de desarrollo tecnológico que experimenta nuestra sociedad*” (Merino Malillos, 2010, p. 196).

Finalmente, una tercera línea de investigación, que podemos encontrar recogida en el libro *Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades* (Lasén y Casado, 2014b), supone una aportación enormemente relevante a la hora de comprender las interconexiones e incrustaciones existentes entre dispositivos tecnológicos y prácticas cotidianas, permitiendo superar la

En este sentido, Merino es más realista que Prensky o Taspcott, especialmente porque su análisis sí que se basa en investigación empírica real y no en divagación ensayística, pero sigue manteniendo una perspectiva demasiado acrítica con respecto a estas perspectivas ciberutópicas sobre la juventud.

separación clara entre espacio offline y espacio online de interacción, puesto que el interés se focaliza en la reconstrucción subjetiva de las prácticas digitalmente (re)mediadas. Lasén y Casado parten de un modelo de análisis de las interrelaciones entre tecnología y vida social influido por la teoría del actor red (Latour, 2005) y en el que se enfatizan principalmente los procesos subjetivos de apropiación tecnológica, las dinámicas por las que nuestro uso ordinario de los dispositivos nos permiten desarrollar determinadas actividades de interacción social, de expresión afectiva y de construcción de nuestra propia identidad, en un proceso de entrelazamiento entre dispositivos y corporalidad material en el que el énfasis se sitúa en la propia expresión de las subjetividades mediadas por el uso de las TIC. Debido a que en el capítulo 4 vamos a tratar más en profundidad el enfoque de estas autores, en línea con otros desarrollos teóricos que nos permiten indagar en los procesos de domesticación y apropiación de las TIC, no vamos a extendernos mucho más aquí. Sí que es pertinente destacar que la línea de investigación desarrollada por Lasén y Casado, así como otros autores relacionados con su perspectiva, es una de las aportaciones más fructíferas que se han desarrollado en los últimos años para comprender la centralidad que ocupan las TIC en el despliegue de gran parte de las prácticas sociales que desarrollan los sujetos en la actualidad.

“Nuestra relación con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) constituye un vínculo material y corpóreo que mediatiza otras interacciones. (...) Compartimos nuestra capacidad de hacer y actuar con estos dispositivos, ya que facilitan algunas prácticas, intercambios, actividades y modos de control al tiempo que dificultan o impiden otros. Hacemos hacer cosas a las tecnologías y éstas nos hacen hacer cosas a su vez” (Lasén y Casado, 2014a, p. 8)

CAPÍTULO 3. DESIGUALDAD DIGITAL Y ESTRATIFICACIÓN SOCIAL

"Piensa en esto: cuando te regalan un reloj te regalan un pequeño infierno florido, una cadena de rosas, un calabozo de aire. (...) Te regalan un nuevo pedazo frágil y precario de ti mismo, algo que es tuyo, pero no es tu cuerpo, que hay que atar a tu cuerpo con su correa como un bracito desesperado colgándose de tu muñeca. Te regalan la necesidad de darle cuerda para que siga siendo un reloj; te regalan la obsesión de atender a la hora exacta en las vitrinas de las joyerías, en el anuncio por la radio, en el servicio telefónico. Te regalan el miedo de perderlo, de que te lo roben, de que se caiga al suelo y se rompa. Te regalan su marca, y la seguridad de que es una marca mejor que las otras, te regalan la tendencia a comparar tu reloj con los demás relojes. No te regalan un reloj, tu eres el regalado, a ti te ofrecen para el cumpleaños del reloj"

Julio Cortázar. *Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda a un reloj*

En este bloque vamos a analizar las distintas aproximaciones teóricas y empíricas que se han desarrollado en los últimos años vinculadas al estudio de la desigualdad digital, un campo de estudio en continua revisión y evolución, ya que, como veremos, debe adaptarse continuamente a los incesantes cambios que se producen en la sociedad con respecto a las formas de apropiación y uso de las tecnologías digitales. Se trata de un campo de estudio, además, donde una multiplicidad de conceptos ha ido apareciendo en los últimos años, a veces íntimamente relacionados entre sí, muchas veces definidos de maneras diversas, lo que complejiza enormemente la realización de cualquier tipo de resumen o análisis de las distintas teóricas. En líneas generales, se van a tratar de exponer distintas perspectivas que tienen que ver con lo que comúnmente se ha denominado "brecha digital", si bien hay que tener en cuenta que el uso de este concepto no genera un consenso general entre los investigadores que trabajan sobre la desigualdad digital, puesto que algunos entienden que la metáfora de la brecha –*digital divide* en inglés– no describe de manera adecuada la complejidad de procesos que se entrelazan a la hora de estudiar las desigualdades y asimetrías que existen en el aprovechamiento que los sujetos realizan de las tecnologías digitales. Para Ragnedda, por ejemplo, la visión dicotómica que plantea la metáfora de la brecha digital, entre conectados y desconectados, ha sido útil para analizar la penetración de determinados equipamientos tecnológicos dentro de un contexto social, pero "*es inútil a la hora de analizar las desigualdades sociales, culturales, políticas y económicas que están en la base de las diferencias en el acceso y uso de Internet*" (2017, p. 12). Goggin va un paso más allá, describiendo el concepto de brecha digital como "*profundamente inadecuado*" (2018, p. 63) y entendiendo que es mucho más apropiado hablar de desigualdades digitales, ya que permiten, por un lado, describir cómo las desigualdades sociales producen asimetrías en el contexto digital –a lo que posteriormente nos referiremos con las nociones de primera y segunda brecha digital– y, por otro lado, comprender cómo las tecnologías digitales pueden reproducir o influir en el propio proceso de estratificación social –a lo que posteriormente nos referiremos como tercera brecha digital–.

Siguiendo una línea similar, también se ha argumentado que el concepto de brecha digital supone un eufemismo para lo que, en realidad, son procesos muy profundos de estratificación

social en los que no hay que tener en cuenta, únicamente, aspectos de accesibilidad y capacitación tecnológica, sino dimensiones de desigualdad económica, cultural, de participación política y social, ya que la digitalización presupone un nuevo modelo de sociedad hiperconectada en la que la necesidad y dependencia de las tecnologías digitales es cada vez mayor. De esta dependencia de la tecnología para un número cada vez mayor de prácticas sociales cotidianas, por ende, es de donde nace este nuevo modelo de estratificación y desigualdad social, que podría llegar a suponer una polarización irremediable entre ciudadanos conectados y desconectados de la red:

“El término de brecha digital resulta tan poético como equívoco. Este neologismo es realmente un eufemismo utilizado para denominar la estratificación social que producen las Nuevas Tecnologías. Es decir, el abismo que separa a los que están dentro de los que están fuera. Pero esta idea no está tan claramente delimitada. No hay una brecha, hay múltiples brechas” (Morales Martín y Rodríguez Rodríguez, 2008, p. 5)

Sin embargo, como veremos a la hora de analizar las diferentes perspectivas teóricas que se han desarrollado a lo largo del tiempo, la propia definición de brecha digital se ha ido modificando enormemente a la luz de los profundos cambios sociales acaecidos desde mediados de los años 90, que tienen que ver con el acelerado proceso de digitalización y la incorporación masiva de Internet y las tecnologías digitales, por un lado, a una gran variedad de procesos productivos y organizativos y, por otro lado, a la propia vida cotidiana de los sujetos. Por lo tanto, más que como un concepto teórico específico, la noción de brecha digital puede tener más que ver con un campo de investigación social muy variado, en el que se entremezclan una gran variedad de aproximaciones teóricas y conceptos, como son las distinciones entre primera, segunda y tercera brecha digital, los estudios de socialización tecnológica y alfabetización digital, los estudios sobre la diversidad de usos de Internet, sobre las trayectorias tecnobiográficas de los sujetos, sobre las motivaciones y actitudes de los sujetos hacia la tecnología, etc. Asimismo, es importante puntualizar la especial relación que existe entre los estudios de brecha digital y las investigaciones sobre juventud y nuevas tecnologías, ya que a partir de ellas podremos extraer conceptos, teorías e ideas interesantes que nos guiarán en el propio desarrollo de nuestra investigación. Por un lado, es importante señalar que los estudios de brecha digital, en origen, no se centraban específicamente en el colectivo juvenil o, ni siquiera, en la comparación de las formas diferenciales de accesibilidad digital entre “jóvenes” y “adultos”, sino que, más bien, el foco inicial estaba puesto en desentrañar las barreras socioeconómicas, geográficas o culturales que impedían el acceso de determinados grupos sociales, vulnerables, a la tecnología digital. Así, las primeras aproximaciones al tema de la desigualdad digital, como pueden ser las de Pippa Norris (2000), Benjamin Compaine (2001) o Manuel Castells (2001), que desarrollaremos a continuación, no dedicaban una especial atención al colectivo juvenil, el cual se consideraba, en todo caso, mejor preparado para afrontar los retos asociados a la digitalización y la emergencia de la sociedad red.

Con el avance del siglo XXI y, particularmente, debido al cambio de perspectiva que supuso el elevado avance de la difusión tecnológica en los países avanzados –que señalan una gran cantidad de autores (Antonio y Tuffley, 2014; Beauchamps, 2012; Ghobadi y Ghobadi, 2015; Ragnedda, 2017)–, el foco de los estudios sobre brecha digital pasó de las posibilidades de acceso a las formas de uso de Internet, siendo aquí donde una gran cantidad de estudios empezaron a focalizarse en el análisis de las prácticas digitales de los jóvenes. La causa estaba bastante clara: si una gran parte de la literatura ciberutópica de principios de siglo (y finales del siglo XX) pronosticaba el surgimiento de una nueva generación de jóvenes vinculada específicamente al

uso de Internet⁸⁷, es lógico que gran parte de los investigadores sobre desigualdad digital, críticos con esta visión excesivamente optimista y determinista de la tecnología, hayan puesto su atención en este colectivo. Así, si bien los estudios sobre brecha digital no abandonaron la investigación sobre los colectivos más vulnerables, en base a sus condiciones socioeconómicas, su capital cultural o las desigualdades de género, no es menos cierto que la focalización en los jóvenes ha sido muy frecuente. Para muestra, podemos citar las investigaciones de Laura Robinson y su grupo de investigación sobre estudiantes en situación de vulnerabilidad en California (Huang et al., 2015; Robinson, 2009, 2013); los artículos de Teresa Correa sobre jóvenes y nuevas tecnologías en Chile (Correa, 2015, 2016); las tipologías de jóvenes usuarios de Internet elaboradas por William Dutton y Grant Blank en el contexto británico (2015) o, por Fabienne Gire y Fabien Granjon en el contexto francés (2012); también se centra en jóvenes estadounidenses en situación de vulnerabilidad el interesante estudio sobre mantenimiento tecnológico de Amy Gonzales (2016) o, centrándose específicamente en cómo los jóvenes excluidos digitalmente desarrollan habilidades digitales, el texto de Rebecca Eynon y Anne Geniets (2016).

En definitiva, este listado no pretende ser exhaustivo, sino, simplemente, mostrar cómo los estudios de brecha digital se han ido, progresivamente, preocupando sobre el estudio de la estratificación y exclusión digital dentro del colectivo juvenil. Por ello, en la medida de lo posible, en las próximas secciones vamos a intentar incluir las investigaciones y líneas teóricas vinculadas con la desigualdad digital que han trabajado específicamente con jóvenes. También presentaremos algunas perspectivas que, si bien no se centran específicamente en este grupo social, son especialmente relevantes para entender el desarrollo y avance de la investigación sobre brecha digital. De este modo, la estructura del capítulo se puede dividir en las siguientes cuatro grandes secciones: en la sección (3.1) nos centramos en los inicios de la investigación sobre brecha digital durante los años 90, basada en garantizar la accesibilidad de la población a Internet; en la sección (3.2) presentaremos la diversificación de las investigaciones sobre brecha digital producida desde comienzos del siglo XXI, derivada del avance en el proceso de digitalización y el descubrimiento de nuevos vectores de desigualdad, asociados con las formas de uso, las habilidades digitales o las motivaciones involucradas en el uso de las TIC; en la tercera sección (3.3), por su parte, destacaremos cuestionamientos y límites de los estudios de brecha digital; finalmente, en la cuarta sección (3.4) reconstruiremos algunas de las perspectivas que intentan articular la relación entre desigualdad digital y estratificación social, dotando de contenido sociológico a los estudios empíricos sobre brecha digital.

3.1. LOS INICIOS DE LOS ESTUDIOS DE BRECHA DIGITAL

Con el avance de la digitalización y la extensión, cada vez más rápida, de las tecnologías digitales y los ordenadores en los hogares, muy pronto comenzó la preocupación sobre las desigualdades sociales que podría generar la exclusión de este tipo de tecnologías. Así, si las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, especialmente Internet, permitían ampliar nuevos

⁸⁷ Es interesante que gran parte de los artículos y libros que pronosticaban la emergencia de una nueva generación de jóvenes hiperconectados se publicasen, originalmente, entre finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, justo en el momento en el que la difusión de la tecnología digital, especialmente de Internet, no estaba tan generalizada como para poder comprobar empíricamente si sus pronósticos eran ciertos o no. Así, encontramos en esta época el desarrollo de conceptos como los de *nativo digital* (Prensky, 2001) y *net-generation* (Tapscott, 1998), mientras que un poco más tarde se desarrollaron los de *generación digital* (Buckingham y Willett, 2006), o *millennials* (Howe y Strauss, 2000).

horizontes de la comunicación a escala global, acceder a la “biblioteca universal” de la información y, en definitiva, revolucionar de forma decisiva las formas de vida de los sujetos, quedar al margen de la revolución de la información supondría una nueva forma de exclusión social que debía ser remediada por las políticas públicas. De esta forma, a lo largo de los años 90 comenzó a hablarse, desde un ámbito más político que académico, de brecha digital (*digital divide* en inglés), para dar cuenta de la brecha socioeconómica existente entre los países más desarrollados y los desfavorecidos en relación a su incorporación a la sociedad de la información. Concretamente, el término brecha digital fue utilizado por primera vez en una publicación del Departamento de Comercio de Estados Unidos para las Comunicaciones Nacionales y la Administración de la Información a mediados de los 90, para referirse a “*la desigualdad de oportunidades tecnológicas, en términos de brecha entre quienes tenían y quienes no tenían acceso a las nuevas tecnologías de la información*” (Ghobadi y Ghobadi, 2015, p. 331).

Por lo tanto, en estas conceptualizaciones iniciales de la brecha digital preocupaban las desigualdades existentes entre unos países y otros en cuanto a su capacidad para incorporarse a la revolución tecnológica a la que estaba asistiendo el mundo, esto es, la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación que anunciaba el advenimiento de la era de la información y la sociedad red, por utilizar la terminología de Manuel Castells (2011a). La revolución de las tecnologías de la información y la comunicación, que no era un proceso incipiente o novedoso en los años 90 –comenzó a fraguarse a lo largo de la década de los 70–, alcanza sin embargo en los albores del nuevo milenio un nuevo cariz, debido a que los continuos avances en computación, procesamiento de la información y telecomunicaciones, hacen que sea cada vez más importante, tanto para gobiernos como para empresas, dar el salto al mundo digital. De hecho, los estudios de brecha digital surgen de la mano de una perspectiva teórica y política complementaria, el enfoque de la inclusión digital, que intenta garantizar la disponibilidad social de las innovaciones tecnológicas como palanca de transformación social. Aunque en este trabajo de investigación no nos centraremos en la reconstrucción de los distintos modelos sobre inclusión digital, ya que han evolucionado de forma bastante paralela a los estudios de brecha digital, una de las definiciones más aceptadas, según Ragnedda y Mutsvairo (2018a, p. viii), es la propuesta por la Universidad de Washington en su informe *Building Digital Communities. A Framework for Action* (IMLS, 2012). Así, la inclusión digital “*es la habilidad de los individuos y grupos para acceder y usar las tecnologías de la información y la comunicación*” (2012, p. 1), asumiendo la necesidad de que todos los miembros de la comunidad entiendan los beneficios de las TIC, tengan un acceso equitativo, de calidad y asequible a las mismas y puedan aprovecharse de las oportunidades educacionales, económicas y sociales que ofrecen estas tecnologías.

Consecuentemente, brecha digital e inclusión digital suponen las dos caras de una misma moneda, dos perspectivas complementarias que se originan en el contexto del enorme proceso de digitalización a escala global al que asistimos a partir de los años 90, especialmente debido a la presencia incremental de los ordenadores personales y de las conexiones a Internet en los hogares, esto es, la incorporación de una infraestructura tecnológica que había tenido un uso principalmente académico, militar y empresarial a la vida cotidiana de los sujetos (Bakardjieva, 2005). Esta constatación de la importancia que las desigualdades en el acceso a las TIC tenían, a finales de los años 90 y comienzos del milenio, en la mayoría de países avanzados, podemos encontrarla en algunos de los textos clásicos sobre brecha digital, como son las aproximaciones de Benjamin Compaine (2001), Pippa Norris (2000) o en el libro *La Galaxia Internet* de Manuel Castells (2001), quien le dedica un capítulo entero a este asunto, señalando que la extensión de Internet no solo ha creado nuevas oportunidades para la población y espacios de libertad, sino también nuevas formas de desigualdad social y discriminación, debido a la necesidad de acceder

a Internet para poder participar en cada vez más espacios de actividad que están atravesados por esta tecnología.

“Las condiciones en las que se está produciendo la difusión de Internet en la mayoría de los países está provocando una profunda divisoria digital. Los centros urbanos más importantes, las actividades globalizadas y los grupos sociales de mayor nivel educativo están entrando en las redes globales basadas en Internet, mientras que la mayor parte de las regiones y las personas siguen desconectadas” (Castells, 2001, pp. 290–291)

A finales de los años 90 el problema de la brecha digital ya se había situado como una preocupación política de enorme importancia, relacionada con el avance desigual de los procesos de digitalización y revolución tecnológica, de forma que los países, regiones, centros o nodos más avanzados y con mayores recursos económicos eran capaces de incorporarse más rápido al tren de la información, tomando ventaja de las potencialidades y oportunidades de la sociedad digital, mientras que las regiones más desfavorecidas se encontraban excluidas de este proceso o, en todo caso, se incorporaban al mismo de manera más limitada. Esta preocupación por la desigual implantación de las NTIC en las distintas regiones del planeta en base a sus recursos económicos, y por las terribles consecuencias que tendría no sumarse a la revolución informacional, queda perfectamente explicada por Pippa Norris en su artículo del año 2000 *Information Poverty and the Wired World* (2000), puesto que, tras alabar el potencial emancipatorio y liberador de las nuevas tecnologías de la información y de Internet para los países más desfavorecidos, advierte que “*las ganancias en productividad resultantes de las nuevas tecnologías podrían ensanchar las diferencias en el crecimiento económico entre las naciones más desarrolladas y aquellas naciones que no poseen las habilidades, recursos e infraestructuras para invertir en la sociedad de la información*” (Norris, 2000, p. 2). Estas asimetrías entre los distintos contextos geográficos en cuanto a su incorporación diferencial a la sociedad de la información es lo que se ha denominado brecha digital global (Lupač, 2018, p. 80), constituyendo uno de los retos más importantes a los que se enfrentan las sociedades a comienzo del siglo XX.

“Muchos temen que, a pesar de su capacidad para el desarrollo, sin la adecuada acción por parte del gobierno, las ONGs y el sector corporativo, la infraestructura global de la información ensanchará la brecha norte-sur. En sus estrategias de cooperación exterior y desarrollo los gobiernos occidentales necesitan tomar en consideración la mejor manera de reducir la pobreza informacional, complementando las áreas tradicionales de preocupación, como los esfuerzos para mejorar la salud, la nutrición y la alfabetización. Lejos de ser un lujo, el acceso a la información se ha convertido en algo esencial para la prestación de servicios de los profesionales, como los profesores o los profesionales de la salud, así como para los pequeños negocios que buscan expandir sus mercados al ámbito global. El reto en la emergente era de Internet es maximizar los potenciales beneficios mundialmente (...) antes de que las nuevas desigualdades se vuelvan rígidas” (Norris, 2000, p. 6).

Este último pasaje del artículo de Pippa Norris, además de mostrar cómo el potencial liberador de las TIC no es algo inherente a la propia tecnología que deba darse por supuesto, sino un fin a perseguir políticamente, también esboza el cambio que se produjo durante estos años en el enfoque de la brecha digital, pasando de ser un concepto macrosocial (o macroeconómico), que permitía constatar las desigualdades existentes entre países o regiones, para convertirse en un problema social que afectaba a los propios sujetos en su cotidianidad. De esta forma, las tecnologías digitales y el acceso a Internet pronto dejaron de ser, meramente, una necesidad para el mercado, convirtiéndose en una necesidad para los individuos en su vida diaria. Así, Lorenzo

Dalvit (2018, p. 77), destaca cómo la brecha digital pasó progresivamente de ser analizada como un problema macrosocial global a empezar a estudiarse dentro de los propios países, a través de lo que este autor denomina brechas digitales “domésticas”, las cuales se refieren a categorías como la edad, el estatus económico, el nivel cultural o el género de las personas. La idea es que, incluso dentro de las sociedades avanzadas donde supuestamente la digitalización estaba enormemente extendida, se empezó a percibir una profunda estratificación social vinculada a la capacidad de los ciudadanos, principalmente económica, pero también cultural, de acceder a los nuevos dispositivos y equipamientos tecnológicos –en origen, principalmente la capacidad de permitirse un ordenador en el hogar y, posteriormente, la capacidad de contratar un servicio de Internet en el hogar. Como también señala Margot Beauchamps, *“la penetración de lo digital y de Internet en una gran parte de los actos de la vida cotidiana se acompaña también de una incitación cada más fuerte a utilizar Internet para acceder a un abanico de recursos sociales cada vez mayor”* (2012, p. 9). En resumen, esta doble dimensión macro –desigualdades entre regiones– y microsocial –asimetrías en las posibilidades individuales de accesibilidad digital– de la desigualdad digital queda reflejada en la definición que Juan Robles y Óscar Molina rescatan de la OCDE. Para esta organización, la brecha digital podría definirse como:

“La distancia existente entre individuos, áreas residenciales, áreas de negocios y geográficas en los diferentes niveles socio-económicos en relación a sus oportunidades para acceder a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como al uso de Internet, lo que acaba reflejando diferencias tanto entre países, como dentro de los mismos” (Robles y Molina, 2007, p. 82).

Aquí, por lo tanto, ya tenemos una primera definición operativa sobre lo que se ha entendido tradicionalmente por brecha digital, que tiene que ver, básicamente, con la distinción entre personas que tienen acceso a las NTIC y personas que quedan excluidas de dicho acceso, ya sea por motivos económicos –incapacidad de pagar el coste de los equipamientos tecnológicos–, socioculturales –falta de interés, motivación, percepción de la utilidad de los dispositivos tecnológicos o conocimiento para usarlos– o incluso geográficos y políticos –imposibilidad de acceder a determinados equipamientos y redes desde determinados lugares. Estas aproximaciones presentan la problemática de la desigualdad tecnológica en términos dicotómicos, esto es, dividiendo entre tener o no tener acceso, lo que se ha denominado tradicionalmente la **hipótesis de los *haves* y los *have nots*** (Van Deursen y Van Dijk, 2013; Haight et al., 2014; Selwyn, 2004). Según esta noción, que además está sustentada metafóricamente por el propio concepto de “brecha”, la desigualdad digital se fundamentaría por la imposibilidad de determinados grupos sociales, para acceder a Internet, en particular, y a las tecnologías digitales en general. Esto permitía a los autores distinguir entre ciudadanos conectados al mundo digital, que son capaces de ejercer todos sus derechos en un entorno social de creciente digitalización, como es en el que vivimos desde mediados de los años 90, y aquellos ciudadanos desconectados de la red y de los avances tecnológicos, que se encontrarían excluidos de una gran cantidad de recursos sociales, políticos, económicos o culturales que han transitado al espacio online. Para Raquel Borreguero, debido a que *“Internet es un espacio de interacción social y el símbolo comunicativo de la sociedad digitalizada (...), el acceso a las tecnologías digitales y en concreto a Internet se convierte en un nuevo factor de división social”* (2006, p. 12), por lo que el estudio de las condiciones sociales que llevan a determinados colectivos a quedar relegados de las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías, al tiempo que otros son capaces de utilizarlas para mejorar su posición social, ha orientado gran parte de la investigación sociológica sobre desigualdad digital desde entonces. Por ello, la propia metáfora de la brecha digital, que

ejemplifica esta separación dicotómica entre conectados y desconectados, también ha orientado gran parte de las políticas públicas relacionadas con la inclusión digital, que se han focalizado específicamente en garantizar el acceso de los colectivos más desfavorecidos a las nuevas tecnologías.

Con el avance de la primera década del siglo XXI y, en parte, debido a la influencia del gran cambio social que la generalización de las tecnologías digitales ha producido entre la población de las sociedades avanzadas, el modelo de la primera brecha digital comenzó a ser duramente criticado por muchos de los investigadores sociales, puesto que entendían que la visión simplista que establecía entre ciudadanos desconectados y conectados a la red no se ajustaba a la realidad social del momento. Sería erróneo concluir, sin embargo, que el acceso a Internet está totalmente universalizado en las sociedades desarrolladas, ya que un gran número de investigaciones empíricas recientes siguen considerando el acceso a la tecnología como un factor importante de exclusión digital (Van Deursen y Van Dijk, 2015b; Gonzales, 2016; Haight et al., 2014), pero lo que sí que es cierto es que la proporción de personas desconectadas totalmente de Internet, en el mundo desarrollado, no ha dejado de reducirse en las últimas décadas, por lo que una de las labores principales de la investigación social sobre desigualdad digital debe ser la identificación de estos colectivos que siguen, en la actualidad, excluidos de la realidad digital:

“Mientras que la brecha entre los ‘haves’ y los ‘have nots’ ha continuado reduciéndose desde los 90, es también evidente que hay una proporción de la población que continúa excluida. Nosotros defendemos que al acceso a Internet refleja las desigualdades existentes en la sociedad, incluso en las naciones desarrolladas, con factores sociales y demográficos clave que afectan a los patrones de adopción. Si este es el caso, sería de gran importancia identificar qué dimensiones de la brecha continúan existiendo con el objetivo de desarrollar políticas y programas adecuados para remediar este problema social” (Haight et al., 2014, pp. 506–507)

Basándonos en los trabajos de Pippa Norris (2000), pueden establecerse dos hipótesis contrapuestas sobre el proceso de difusión de la tecnología desde comienzos del siglo XXI hasta la actualidad, la hipótesis de la normalización y la hipótesis de la estratificación. En pocas palabras, sendos modelos presentan una visión contrapuesta sobre la posibilidad de que las desigualdades tecnológicas asociadas a los ritmos diferenciales de incorporación de las TIC a la vida social puedan reducirse con el paso del tiempo. En palabras de Petr Lupač, *“el modelo de la normalización asume que la tecnología gradualmente será adoptada por toda la población, a diferencia del modelo de la estratificación, que asume únicamente una adopción parcial por parte de la población”* (2018, p. 89). Antes de detenernos más en profundidad en el análisis de estas dos perspectivas, es interesante destacar que Lupač también señala que la ingenuidad, determinismo tecnológico y visión ciberutópica del progreso presente en los primeros modelos de brecha digital se deriva en parte del poco contacto que tuvieron con los estudios anteriores sobre difusión de las innovaciones tecnológicas aparecidos entre los años 70 y 80, entre los que destaca la obra de Everett Rogers (2003). Así, en la gran mayoría de las aproximaciones políticas y académicas de los 90 y parte de los 2000 sobre brecha digital, subyace un modelo simplista y acrítico de difusión de la tecnología –en este caso de Internet y las tecnologías digitales–, cuya progresiva penetración en las diferentes capas de la estructura social se da por supuesto, en vez de surgir como resultado de un análisis empírico de los procesos diferenciales de adopción de los dispositivos. Así, los estudios de brecha digital no han podido incorporar las matizaciones y cuestionamientos que recibieron los modelos más básicos de difusión de las innovaciones, las cuales pueden resumirse en los siguientes puntos (Lupač, 2018, p. 83): (1) visión binaria de la adopción de innovaciones, que en términos de brecha digital se traduce en el modelo del *have vs have nots*, tener o no tener

acceso a Internet (Van Deursen y Van Dijk, 2013); (2) asunción de un techo potencial fijo de usuarios pioneros o *early adopters*; (3) visión progresiva del proceso de digitalización, sin tomar en consideración la adopción simultánea de varios avances o los retrocesos y procesos de abandono de determinados equipamientos TIC; (4) asunción de la interconexión e interdependencia de todos los miembros de la estructura social, de forma que las innovaciones se irían extendiendo, por "sedimentación", de las capas más hiperconectadas digitalmente a los sectores más excluidos de la sociedad, que serían los últimos en sumarse al carro de la revolución informacional (*lagers*); (5) visión estática y lineal del proceso de adopción, así como (6) asunción de que cualquier innovación ocurre en un sistema socio-histórico fijo y estable, en el que todas las variables alternativas que pueden influir en la apropiación (o no) de determinados equipamientos tecnológicos pueden ser controladas y se mantienen inalteradas. Como podemos ver, los modelos sobre difusión tecnológica de Internet, especialmente durante los años 90, adolecen de estas limitaciones, que están más vinculadas con la hipótesis optimista de la normalización, que entiende que las desigualdades sociales inducidas por el ritmo diferencial de digitalización se reducirán con el paso del tiempo, en lugar de la hipótesis de la estratificación, que entiende que siempre existirán nuevas dimensiones o facetas de la brecha digital, derivadas del uso y aprovechamiento diferencial de los dispositivos.

(a) En primer lugar, la **hipótesis la normalización** entiende que las diferencias iniciales vinculadas al acceso a las TICs se deben, fundamentalmente, a procesos socioeconómicos, de forma que irían desapareciendo progresivamente a lo largo del tiempo, en el momento en el que las nuevas tecnologías más punteras se fueran generalizando a un precio más reducido (Ragnedda, 2017, p. 20). Esta es la visión de los autores más optimistas, como Negroponte (1995), quienes entienden que la brecha digital está siendo superada debido al propio proceso de generalización y extensión del acceso a Internet y que, si bien todavía existen algunos colectivos minoritarios y regiones desconectadas de la red, este es un problema que se solucionará con el paso del tiempo, por lo que la propia relevancia de los estudios de brecha digital, en los países occidentales, decaerá progresivamente. Es también la hipótesis de gran parte de las políticas públicas e intervenciones sociales sobre inclusión digital, que entienden que la resolución del problema de la desigualdad tecnológica pasa por garantizar el acceso de los colectivos más desfavorecidos a las TIC, en especial a Internet en el hogar y a disponer de un ordenador. En el caso de la relación entre los jóvenes y las nuevas tecnologías, por ejemplo, también ha sido frecuente adoptar esta visión, entendiendo que el uso del ordenador, de los dispositivos móviles y de Internet están totalmente universalizados entre la juventud, al menos en los países desarrollados, por lo que ya no tendría sentido hablar de brecha digital, sino, en todo caso, de brecha generacional:

“También hoy el concepto de ‘brecha digital’, que expresaba una preocupación en torno al cambio de siglo, ha perdido toda su Carga. La ‘brecha’ cuando existe lo es en sentido generacional, entre los ‘más mayores’ y las personas jóvenes, y no tanto en sentido horizontal. (...) El acceso a las tecnologías aparece cada vez más desvinculado de su relación con la renta, o el sexo. El uso de esos objetos tecnológicos adquiere un matiz más igualitario desde el punto de vista del sexo en las sociedades del primer mundo o con pautas culturales enmarcadas en ese contexto.” (Espín, 2011, p. 135)

Para Ragnedda, sin embargo, esta visión es enormemente ingenua, al entender que pueden solucionarse problemas de estratificación y exclusión social única y exclusivamente gracias a la difusión tecnológica, lo que supone la emergencia de un discurso tecno-utópico increíblemente desconectado de la realidad cotidiana de vida de los sujetos, cuyas condiciones socioestructurales

de existencia se subsumen dentro del marco profético de la revolución informacional: *“la idea tecno-entusiasta de que Internet puede reducir las desigualdades entre las personas parece no tomar en consideración la inevitabilidad de las desigualdades sociales y su migración al reino digital”* (Ragnedda, 2017, p. 55).

(b) En segundo lugar, encontraríamos la hipótesis más pesimista o escéptica con las potencialidades transformadoras de las TICS, denominada **hipótesis de la estratificación**, que entiende que las circunstancias y las condiciones en las que se produce el acceso a las TIC es fundamental para el mantenimiento de las desigualdades sociales, ya que *“las desigualdades nacidas con la introducción de nuevas TICS se agregarían a las ya existentes, en proceso circular y acumulativo”* (Ragnedda, 2017, p. 21), de forma que las nuevas tecnologías no solo no reducirían potencialmente la desigualdad social, sino que la multiplicarían. Aunque posteriormente dedicaremos un apartado específico al análisis de la relación entre desigualdad digital y desigualdad social, lo que es importante destacar aquí es que, según este marco interpretativo de la digitalización, el mero acceso a la tecnología de distintos colectivos sociales no garantiza una posición de igualdad de los mismos en su uso ni, lo que es más importante, una capacidad similar para aprovechar las potencialidades de la tecnología para mejorar su posición social. Todo lo contrario, las condiciones en las que se produce el acceso a Internet, así como los distintos usos y prácticas digitales de los sujetos, vinculadas a trayectorias vitales, intereses, motivaciones, capital cultural, habilidades digitales y, en definitiva, posiciones específicas en la estructura social, son clave para desentrañar las diferentes formas de apropiación de la tecnología que los sujetos realizan y que abren determinadas opciones y oportunidades vitales mientras que inhiben otras. De este modo, *“la brecha digital sería un aspecto intrínseco del orden social informatizado”* (Lupač, 2018, p. 90), por lo que los intentos de reducir los efectos de la desigualdad digital mediante la incorporación de nuevos sectores sociales excluidos a la sociedad digital, mediante la difusión de equipos tecnológicos entre la población económica, cultural o socialmente vulnerable, serían siempre infructuosos si no atendemos a las propias desigualdades sociales estructurales que engendra el propio sistema capitalista neoliberal.

Esta segunda hipótesis, que tradicionalmente se encuentra invisibilizada en los discursos cotidianos sobre la revolución tecnológica y en los modelos hegemónicos sobre las potencialidades transformadoras de las TICS, está sin embargo en la base de gran parte de los modelos teóricos y líneas de investigación que se han desarrollado en los últimos 20 años, y que trataremos en los siguientes apartados. Como punto en común, se trata de perspectivas que intentan ir más allá de las conceptualizaciones simplistas de la brecha digital que únicamente se centran en el acceso a la tecnología como factor de desigualdad social y que, por lo tanto, adoptan una visión determinista por la cual garantizar la conectividad digital de los colectivos excluidos socialmente conseguiría, de manera casi automática y como por arte de magia, reducir procesos de estratificación y exclusión social que van mucho más allá del mero uso de Internet. Por lo tanto, la brecha digital no habría desaparecido, sino que, más bien, se habría diversificado, multiplicado y ocultado detrás de las metáforas ciberutópicas que llevan más de 30 años pronosticando el advenimiento de una sociedad digital igualitaria.

“En los años 2000, la discusión sobre la brecha digital tomaba, principalmente, un punto de vista estructural, y muchos análisis señalaban al aspecto monetario como el problema fundamental en el acceso. Sin embargo, nosotros defendíamos entonces que un número fundamental de aspectos de la brecha digital persistían por encima y más allá (...) de la capacidad para permitirse el acceso: especialmente las disposiciones de grupo (o *habitus*), basadas en parte en disparidades económicas, pero también en la educación, patrones culturales, trayectorias familiares y la estructura de oportunidades” (Straubhaar et al., 2012, p. 225).

3.2. MÁS ALLÁ DEL ACCESO. LA MULTIPLICACIÓN DE LAS BRECHAS DIGITALES

A partir de los primeros años del siglo XXI los estudios sobre desigualdad digital han tenido el importante reto de tener que adaptarse a una realidad digital y social cada vez más compleja, donde los factores de exclusión y diferenciación tecnológica ya no tenían tanto que ver, al menos en los países desarrollados y particularmente en el caso de los colectivos más jóvenes, con un problema de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación –si bien sigue habiendo colectivos sociales desfavorecidos que están excluidos del acceso a Internet, aunque su proporción se ha ido reduciendo con el paso de los años–, sino, específicamente, con las condiciones en las que se produce dicho acceso y los usos particulares que los sujetos, en base a sus condiciones sociales, culturales y motivacionales, realizan de la red. Además, como también hemos señalado, frente a las perspectivas ciberutópicas o tecno-optimistas que se han generalizado en los medios de comunicación y en gran parte de los discursos sociales cotidianos, la mayor parte de las investigaciones relacionadas con la desigualdad digital concluyen que la brecha digital, si bien se ha diversificado y multiplicado a la luz de los numerosos cambios sociales asociados al proceso de apropiación tecnológica de los sujetos y a la creciente digitalización de prácticas sociales que hemos experimentado en los últimos años, no ha desaparecido. Así, como bien señala Teresa Correa en una investigación sobre el aprovechamiento que los jóvenes en Chile realizan de Internet:

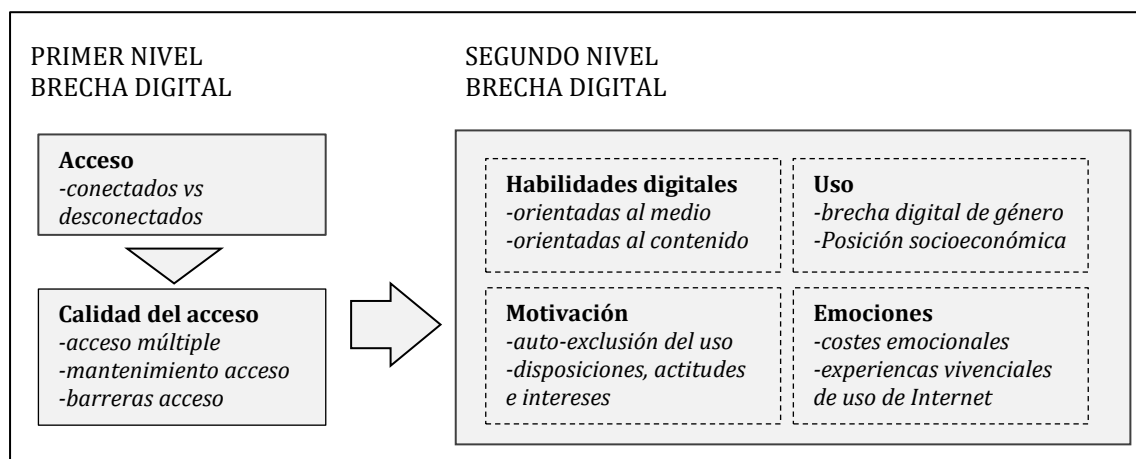
“En la medida en que Internet se difunde entre todos los sectores de la sociedad, los académicos y actores políticos han transitado de la investigación sobre la adopción básica y el acceso a Internet hacia un concepto multifacético que incluye diferentes aspectos del proceso de inclusión digital, incluyendo actitudes, habilidades y también la profundidad y amplitud del uso de Internet. (...) El argumento sugiere que, en la medida en que la tecnología se difunde entre la población, las desigualdades digitales evolucionan pero no desaparecen, ya que tener acceso básico no es lo mismo que aprovechar todas las ventajas de las oportunidades y el contenido proporcionado por la red” (Correa, 2016, p. 2)

Por lo tanto, la desaparición de la brecha relacionada con el acceso básico a Internet en las sociedades más desarrolladas no supone necesariamente la desaparición de la desigualdad digital. En todo caso, implica que los modelos tradicionales para el estudio de la misma, lo que se comenzará a denominar, desde mediados de los años 2000, **primera brecha digital** (Castaño, 2008), **primer nivel de la brecha digital** o **brecha digital de acceso** (Van Deursen y Van Dijk, 2015a; Robinson, 2012; Sparks, 2013), han quedado obsoletos en base a los cambios sociales y tecnológico que se han producido en los últimos 15 años. O, si no han quedado obsoletos, al menos ya no pueden aplicarse de manera simplista, dividiendo a la población entre ciudadanos conectados y desconectados, como si el uso de la tecnología pudiera dirimirse, de forma ingenua y sin matices, en una clasificación dicotómica. De esta forma, a partir de mediados de los años 2000 se produce un importante resurgimiento de los estudios de desigualdad digital, alentados por el hecho de que las promesas emancipatorias e igualitarias de Internet parecían no estar contribuyendo a una reducción de la desigualdad social, sino, en todo caso, a todo lo contrario. Dicho resurgimiento supone una enorme diversificación de los estudios empíricos sobre desigualdad digital a partir de modelos teóricos muy variados, ya que, en palabras de Ragnedda y Muschert, *“el desarrollo de los aspectos teóricos de los estudios de brecha digital ha quedado relegado en comparación con el desarrollo de estudios empíricos”* (2018a, p. 2).

Aunque es complicado establecer una clasificación consensuada y meticulosa de las distintas líneas de investigación empírica que se han desarrollado en el campo de la desigualdad

digital desde mediados de la primera década del siglo XXI, sí que nos parece pertinente la separación establecida entre el primer nivel y el segundo nivel de la brecha digital. Si el primer nivel se relacionaba con el acceso a Internet (en términos dicotómicos), con **segundo nivel de la brecha digital** (Correa, 2016, p. 2), **segunda brecha digital** (Castaño, 2008) o, de manera más concisa, **brecha digital de uso** (Van Deursen y Van Dijk, 2013), se han intentado catalogar un gran número de investigaciones empíricas que, desde aproximaciones teóricas muy diferentes, intentaban estudiar los diferentes aspectos que condicionan el uso que las personas realizan de Internet, una vez que el acceso básico a los dispositivos tecnológicos está garantizado. En todo caso, “*el concepto de segunda brecha digital (...) ha eludido tener una definición universalmente aceptada*” (Haight et al., 2014, p. 507), pero sí podemos señalar que se trata, en líneas generales, de un nuevo modelo de estratificación social vinculado a los usos y las prácticas digitales que realizan los sujetos. Es un concepto, por lo tanto, que únicamente puede tener relevancia en aquellos sectores o colectivos sociales en los que la digitalización y el uso de las TIC y es muy mayoritario, por lo que el mero acceso o no (conectados versus desconectados) ya no sería una variable de distinción fundamental, siendo necesario indagar sobre los usos específicos que dichos sujetos realizan de Internet en relación con los dispositivos concretos desde los que acceden, con sus conocimientos y habilidades digitales y, finalmente, con sus motivaciones y actitudes hacia esta tecnología (ver Figura 3).

Figura 3. Esquema de diversificación de los estudios sobre brecha digital



Fuente: Elaboración propia.

Si bien existen distintos modelos y clasificaciones propuestas a la hora de intentar indagar en nuevas dimensiones de la desigualdad digital⁸⁸, más allá del acceso físico a los dispositivos, en esta investigación vamos a tomar, como punto de referencia, el **modelo teórico de los 4 gaps** elaborado por Van Deursen y Van Dijk (2015b), quienes entienden que la desigualdad digital puede analizarse en base a 4 brechas o *gaps* diferenciales: motivación, acceso, habilidades digitales y usos. A partir de este modelo añadiremos una quinta brecha o *gap*, la brecha emocional, que ha sido propuesta recientemente como otro factor relevante que afecta al uso diferencial de los dispositivos tecnológicos (Huang et al., 2015). Consecuentemente, en esta sección nos

⁸⁸ La recopilación más exhaustiva de los distintos modelos integrales sobre la brecha digital que he encontrado puede consultarse en Lupač (2018), ya que este autor, además de dedicar un capítulo de casi 100 páginas a la evolución histórica de los estudios de brecha digital, presenta una interesante comparación sobre las distintas propuestas sobre la multiplicidad de brechas digitales existentes en base al modelo de los 4 gaps (Lupač, 2018, pp. 92–93).

centraremos en las cinco líneas principales que han seguido los estudios de desigualdad digital una vez rechazada la preponderancia del acceso como única variable explicativa, tal y como se recoge en la figura 3: en primer lugar, presentaremos las investigaciones que han complejizado el estudio del acceso, pasando de la visión simplista original (conectados vs desconectados) al estudio de la calidad del acceso (3.2.1); en segundo lugar, nos centraremos en la indagación sobre la importancia que tienen las habilidades digitales y los conocimientos tecnológicos de los sujetos en el aprovechamiento tecnológico que realizan de las TIC (3.2.2); en tercer lugar, desarrollaremos el campo de lo que se ha denominado, propiamente, brecha digital de uso o *usage gap*, que tiene que ver con los diversos tipos de usos de la red y las prácticas digitales que desarrollan los usuarios (3.2.3); en cuarto lugar, presentaremos las perspectivas que tratan los aspectos motivacionales, el capital cultural y los aspectos disposicionales involucrados en el uso de Internet (3.2.4); finalmente, en quinto lugar, desarrollaremos uno de los campos más recientes, vinculado con el análisis de las emociones y experiencias vivenciales asociadas al uso de la tecnología (3.2.5). La presentación, en todo caso, no intenta seguir una línea genealógica o histórica que desentrañe el surgimiento y transformación de estas teorías o perspectivas, sino más bien clasificar la diversidad de temáticas o aspectos que se están investigando, desde las ciencias sociales, en relación con el problema de la brecha digital. Hay que tener en cuenta, además, que muchas de estas líneas teóricas, que en los siguientes apartados presentamos separadas con el objetivo de aportar claridad expositiva, no son realmente independientes unas de otras, sino más bien complementarias, ya que la tendencia general de la investigación en este campo ha conducido hacia la construcción de modelos multifacéticos y multicausales. Por lo tanto, no deben entenderse las secciones o apartados que se presentan a continuación como enfoques de investigación contradictorios o separados, sino simplemente como distintos aspectos o focos en los que se centran los estudios de la desigualdad digital, de forma que muchos investigadores han contribuido al desarrollo de varios de ellos.

3.2.1. La calidad y diversidad de formas de acceso a la tecnología

En primer lugar y, aunque no se trata de una línea de investigación mayoritaria dentro de los estudios de brecha digital, que algunos autores han intentado superar las críticas vertidas sobre los modelos tradicionales de brecha digital de acceso a partir de la presentación de visiones más sofisticadas de la accesibilidad digital, que no se centran tanto en la presencia o ausencia de la conectividad (*haves versus have nots*), sino en la calidad del acceso. El término específico de calidad del acceso fue utilizado originalmente por autoras como Sonia Livingston y Magdalena Bober en su estudio empírico sobre las prácticas digitales de los niños y adolescentes británicos (2005) para mostrar cómo la exclusión digital no debía analizarse en términos dicotómicos de acceso o falta del mismo, sino a través de un continuo que incluye aspectos como la calidad de la conexión, la velocidad, el punto de acceso o el apoyo recibido en el uso de Internet. Posteriormente, ha sido desarrollado por Laura Robinson en varios textos, especialmente en su artículo *A Taste for the Necessary* (2009), y por un gran número de autores que han continuado, desde mediados de los años 2000 hasta la actualidad, interrogándose por los efectos que tienen las condiciones desiguales en el acceso a Internet en los procesos de desigualdad y exclusión digital, esto es, analizando las condiciones del acceso como una faceta importante, todavía hoy, de la brecha digital. Entre otras perspectivas, vamos a presentar a continuación las aproximaciones de Amy Gonzales, con su teoría del mantenimiento tecnológico (2016), Alexander van Deursen y Jan van Dijk, con su modelo de los 4 gaps (2015b), así como la perspectiva ya mencionada de Laura Robinson sobre la calidad del acceso.

Como punto de partida, es importante destacar el cambio social y tecnológico al que hemos asistido desde mediados del siglo XXI hasta la actualidad, que analizaremos más en profundidad en los capítulos 6 y 7. A comienzos de siglo Internet era una tecnología de conectividad que estaba intrínsecamente vinculada con el acceso desde un dispositivo fijo, el ordenador, que se fue convirtiendo en un dispositivo tecnológico cada vez más presente en los hogares. Con la mejora en las redes de Internet fijo en el hogar –de las redes RDSI originales pasamos al ADSL, y de ahí a la Fibra Óptica–, la generalización de la tecnología Wireless –que permitía el acceso a Internet sin depender de una conexión física por cable, lo que ayudó a la generalización de los ordenadores portátiles frente a los de sobremesa–, el desarrollo de cada vez más dispositivos conectados en red –videoconsolas, televisiones inteligentes, etc.– y, quizá lo más importante, la generalización de la telefonía móvil y las redes de datos –que han supuesto una transformación decisiva en la manera en la que nos relacionamos con Internet, actualmente casi omnipresente en todas nuestras actividades cotidianas–, el modelo clásico para el análisis del acceso a Internet ha quedado totalmente obsoleto. Esto no significa, como señalan Eduardo Villanueva-Mansilla, Teresa Nakano e Inés Evaristo (2015)⁸⁹, que la problemática del acceso haya desaparecido, sino todo lo contrario, está más presente que nunca, pero ya no puede estudiarse en términos dicotómicos:

“La brecha se está marchitando con la difusión tecnológica: Internet es más barato y fácil de usar, convirtiéndose en más y más común alrededor del mundo. Nuevas brechas, o en todo caso específicas instancias de una brecha digital más grande y amplia están apareciendo: banda ancha, servicios móviles, acceso generalizado frente al ‘típico’ acceso desde el ordenador de sobremesa; la lista puede ser muy larga. Muchas de estas sub-brechas son materiales y reflejan condiciones estructurales, como la subrepresentación de las mujeres y las personas mayores entre los usuarios de Internet, que refleja el hecho de que (...) tienen menos oportunidades y, muchas veces, menos opciones educacionales que los jóvenes y la población masculina de una comunidad dada” (Villanueva-Mansilla et al., 2015, p. 90).

Aunque el análisis de estos autores va más allá del acceso, presentando aspectos educacionales o culturales de la desigualdad que analizaremos más adelante, la reflexión que realizan sobre el tipo de accesibilidad digital que los sujetos realizan es totalmente pertinente para el estudio de la calidad del acceso a Internet. Así, la diversificación y multiplicación de formas de acceso a la red conduce a que, con total seguridad, dos personas diferentes no acceden exactamente a la red de la misma manera, puesto que la variedad de dispositivos –ordenadores, teléfonos móviles, tablets, videoconsolas, televisiones, etc. – y formas de conectividad –en casa, en movilidad, en el trabajo, en el centro de estudios, etc. – nos impele a desentrañar la relación que existe entre el acceso particular que los sujetos realizan a Internet y los diversos usos y prácticas digitales que desarrollan a través de las tecnologías digitales, puesto que gran parte de estos usos ‘online’ suelen estar relacionados con prácticas sociales ‘offline’.

Debido a esta diversificación de la conectividad, Alexander van Deursen y Jan van Dijk (2015b) han reflexionado sobre la multidimensionalidad y diversidad de formas de accesibilidad digital a la hora de elaborar su célebre modelo de análisis de la desigualdad digital, señalando que

⁸⁹ La referencia se encuentra en el capítulo titulado “From Divides to Capitals: An Exploration of Digital Divides as Expressions of Social and Cultural Capital” (2015) del libro *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)*, un compilatorio enormemente interesante, editado por algunos de los investigadores más punteros en el ámbito de los estudios de desigualdad digital en Estados Unidos (Laura Robinson, Sheila Cotten, Jeremy Schultz, Timothy Hale y Apryl Williams), donde se presentan un gran número de investigaciones de diversos autores alrededor del mundo sobre este tema, a partir de diversas perspectivas teóricas y metodológicas.

la desigualdad en el acceso, actualmente, se materializa en una multiplicidad de brechas materiales que se derivan del tipo de dispositivo que los sujetos utilizan para conectarse a la red. Por ello, las desigualdades vinculadas al acceso a los dispositivos tecnológicos no pueden resolverse simplemente garantizando el acceso físico a dichos dispositivos, sino que deben analizarse en relación con lo que los autores denominan el acceso material a la tecnología (Van Deursen y van Dijk, 2018), que incluye aspectos como el tiempo necesario disponible para utilizar los dispositivos, la necesidad de contratar tarifas, suscripciones y servicios adicionales de software para aprovechar la potencialidad de los equipamientos tecnológicos, etc. Del mismo modo, Van Deursen y Van Dijk destacan cómo los dispositivos promueven determinados usos de la red, mientras que inhiben otros⁹⁰, debido a su dificultad funcional o a sus prestaciones técnicas, de forma que aquellos usuarios que sean capaces de utilizar un mayor número de dispositivos diferentes –ordenador, smartphone, videoconsola, televisión, tablet, etc.–, así como dispositivos de mayor calidad –no todos los equipos tienen las mismas prestaciones, por lo que la brecha económica se relaciona actualmente con el hecho de que los dispositivos más baratos y accesibles tienen unas posibilidades técnicas claramente inferiores que los dispositivos de alta gama–, estarán en una mejor posición a la hora de aprovechar las potencialidades que ofrece la red.

“El acceso material implica, por un lado, acceso físico, o una conexión a Internet, sea en el hogar o en otro lado, y, por otro lado, gastos en hardware, software y servicios (...). Las brechas materiales son cada vez más visibles a través de los dispositivos utilizados para acceder a Internet, incluyendo portátiles, notebooks, tablets u ordenadores de mano, smartphones, videoconsolas y televisiones interactivas (...). Además, los dispositivos como los smartphones, las tablets o las videoconsolas cada vez proporcionan más posibilidades adicionales además de jugar o hacer streaming de vídeo. Posibilitan el acceso a prácticamente la totalidad de Internet. Por lo tanto, una brecha material de acceso podría emerger, relativa a las diferencias en el número de dispositivos utilizados para acceder a Internet. En vez de hacer el juicio normativo de que algunos dispositivos son ‘mejores’ que otros, nosotros enfatizamos que algunos dispositivos son más apropiados para un determinado uso o aplicación que otros, haciéndolos complementarios los unos de los otros. (...) Conforme a más dispositivos uno pueda acceder, más oportunidades tendrá, creando una brecha material de acceso que va más allá de la mera conexión a Internet o no” (Van Deursen y Van Dijk, 2015b, p. 380).

Como podemos apreciar en la reflexión de estos autores, la problemática del acceso a Internet es mucho más compleja que el mero acceso a la red, ya que las condiciones en las que las personas se conectan a la red condicionan, de manera decisiva, el abanico de oportunidades y servicios a los que pueden acceder. Así, por un lado, tendríamos lo que van Deursen y van Dijk presentan como **acceso múltiple a Internet** –aunque ellos no mencionan directamente este término, creo que es adecuado denominarlo de esta manera–, que se refiere al hecho de que, debido a las posibilidades técnicas de los diversos tipos de dispositivos, la posibilidad de utilizar varios de ellos colocaría a los sujetos en un mayor abanico de oportunidades a la hora de aprovechar los beneficios potenciales de las TIC. Esto es así porque, si bien no hay formas de acceso mejores o peores, sí que es relevante que determinados dispositivos se orientan hacia determinado tipo de usos, en base a sus propias posibilidades técnicas y su integración con el entorno digital y material: por ejemplo, el uso del teléfono móvil se asocia específicamente con la utilización de aplicaciones, mientras que, por ejemplo, el uso del navegador tradicional en estos aparatos resulta engorroso, debido a que, actualmente, se manejan con el dedo y no están conectados a dos periféricos esenciales en un ordenador, como son el ratón y el teclado. Katy

⁹⁰ En el capítulo 4 desarrollaremos más en profundidad esta idea, a través del concepto de *affordance*.

Pearce y Ronald Rice (2013), por ejemplo, en un interesante artículo sobre las desigualdades digitales de la población de Armenia en situación de vulnerabilidad –con niveles elevados de pobreza, alto nivel educativo y una adopción muy reciente de Internet, en la que predominan los dispositivos móviles–, se centran especialmente en estas desigualdades vinculadas al tipo de dispositivo utilizado para conectarse a Internet. Defienden que, en líneas generales, los usuarios de ordenador presentan un mayor aprovechamiento de las posibilidades que ofrece Internet que los usuarios de teléfono móvil, ya que *“los usuarios del teléfono móvil podrían, al menos en una pequeña parte, estar reforzando su menor estatus social e incrementando sus brechas de uso y conocimiento frente a los usuarios de PC”* (Pearce y Rice, 2013, p. 738).

A pesar de las potencialidades de esta línea de investigación, no se ha desarrollado en la literatura sobre brecha digital una indagación en profundidad sobre los usos diferenciales de Internet asociados a los dispositivos fijos y móviles, en parte debido a la lógica cuantitativa de gran parte de la investigación sobre desigualdad digital. En la mayoría de estudios empíricos que destacan el acceso como uno de los factores principales de desigualdad digital, éste aparece escindido de otras dimensiones o ejes de desigualdad, como pueden ser las habilidades digitales, la motivación o el tipo de uso de Internet. Esta es la lógica presente en el modelo de los 4 gaps de Van Deursen y Van Dijk mencionado más arriba, así como de gran parte de la investigación cuantitativa, que intenta medir la presencia o ausencia de los diferentes *gaps* (o brechas digitales específicas) en un contexto social específico, pero no realiza un análisis cualitativo en profundidad de los vínculos específicos que existen entre los dispositivos que los sujetos incorporan a su cotidianidad y el uso que realizan de Internet. Fuera de la literatura sobre desigualdad digital sí que encontramos algunas investigaciones que han intentado analizar, con una perspectiva más cualitativa, la especificidad del teléfono móvil como un dispositivo tecnológico que permite unas nuevas formas de conectividad imposibles hace solo unos pocos años. Entre ellas, podemos destacar el ya mencionado libro editado por Amparo Lasén y Elena Casado sobre *Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades* (2014b), donde se presentan algunas investigaciones sobre el papel que juegan los dispositivos móviles en la mediación de las prácticas sociales cotidianas de los sujetos a través de distintos contextos nacionales y culturales. Asimismo, Helen Thornham y Edgar Gómez Cruz (2016) han desarrollado una interesante etnografía sobre las prácticas cotidianas de uso de teléfonos móviles entre jóvenes de la ciudad de Leeds, en Reino Unido. El énfasis de su investigación está puesto en las formas de movilidad y de inmovilidad que proporcionan los dispositivos tecnológicos móviles frente a las formas más tradicionales de accesibilidad a Internet desde el ordenador, entendiendo que los smartphones no son dispositivos *“libres de las estructuras de poder económicas, políticas y socioculturales”* (2016, p. 1806).

Por otro lado, y no es algo menos importante que lo anterior, la usabilidad de los dispositivos depende también de las prestaciones y calidad de los mismos, de forma que un dispositivo de alta gama tendrá unas prestaciones mejores que uno de gama medio o gama baja, al menos para determinado tipo de usos: por ejemplo, para jugar a algunos videojuegos en PC es necesario acceder a determinados componentes, como tarjetas gráficas o procesadores muy costosos, los cuales no están al alcance de todo el mundo. De esta forma, la gama, el tipo y la calidad de los dispositivos utilizados condiciona el aprovechamiento que los sujetos realizan de los mismos, por lo que puede ser analizado como un importante foco de desigualdad digital vinculado a la brecha de acceso. Dentro de esta perspectiva, Amy Gonzales (2016) ha presentado el concepto de **mantenimiento tecnológico** (*technology maintenance*), que entiende que, una vez resuelto el problema básico del acceso al equipamiento tecnológico, este debe ser mantenido a lo largo del tiempo, lo que acarrea determinados costes, tanto económicos como sociales y

culturales, que deben ser asumidos por los usuarios, ya que los dispositivos deben ser reparados o sustituidos cuando se rompen, tienen limitaciones y disfuncionalidades, etc. La idea fundamental es que los hogares más desfavorecidos están en una posición más precaria a la hora de afrontar los problemas derivados del mantenimiento de los dispositivos, lo que supone una barrera o una discontinuidad en el acceso que debe ser tomada en cuenta a la hora de analizar su uso de Internet.

“El mantenimiento tecnológico predice que, una vez que los pobres tienen acceso público y en el hogar a la tecnología, la brecha digital empezará a centrarse en las diferencias de habilidad para mantener dicho acceso. Anteriormente aplicada únicamente a las barreras de acceso a la telefonía móvil, la teoría del mantenimiento tecnológico sugiere que el acceso a Internet en las comunidades de bajos ingresos debe ser continuamente mantenido, habitualmente, a expensas de un coste económico y social substancial. (...) En la medida en que el acceso público y en el hogar se incrementa, los usuarios de bajos ingresos experimentarán errores de funcionamiento, desconexión y otras limitaciones en el acceso. (...) Esta predicción parece obvia y es consistente con un modelo de estratificación de la brecha digital, así como con la idea de que aquellos con mayor riqueza económica y otros recursos continuarán teniendo un mejor acceso digital que los grupos pobres y marginalizados” (Gonzales, 2016, p. 4).

Así, en las conclusiones de su propio estudio, Gonzales señala cómo los hogares más desfavorecidos tienen mayores dificultades para reparar o reemplazar los dispositivos averiados u obsoletos, lo que conduce a un uso más precario y discontinuo de Internet, debido, además, a que generalmente solo pueden acceder a equipos muy baratos, cuya calidad y prestaciones son claramente inferiores a los equipos de alta gama. Por lo tanto, el principal problema no subyace en garantizar la conectividad inicial de los sujetos, sino en posibilitar el mantenimiento de esta conexión a lo largo del tiempo, siendo necesario estudiar las barreras que pueden dificultar esta prolongación de la conectividad a lo largo del tiempo. En todo caso, lo que nos interesa particularmente de la perspectiva desarrollada por esta autora es que las desigualdades vinculadas al acceso no dependen únicamente del número o tipo de dispositivos a los que las personas pueden acceder, sino de la posibilidad de mantener el uso de los mismos a lo largo del tiempo, lo cual nos lleva de nuevo al punto de partida de este apartado, la investigación de Robinson (2009) sobre la calidad del acceso a las TIC.

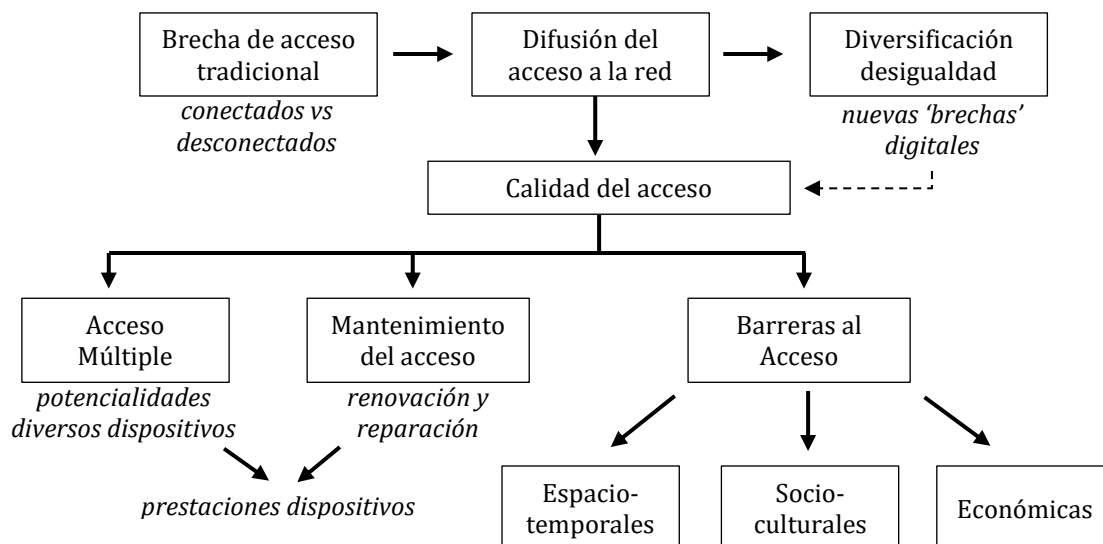
Laura Robinson, en varias investigaciones realizadas en Estados Unidos, ha desarrollado una perspectiva teórica propia sobre el estudio de la desigualdad digital y su relación con los procesos de estratificación social, la cual reviste un gran interés por su enfoque cualitativo y su enfoque basado en la teoría de Bourdieu. En todo caso, su inclusión en este apartado tiene que ver con el desarrollo de la noción de **calidad de acceso** que, para esta autora, incide en la autonomía de uso y las oportunidades digitales de los individuos. A partir de una investigación, que combina información cuantitativa y cualitativa, sobre las formas de apropiación de las TIC de jóvenes de áreas rurales y desfavorecidas de California, Robinson señala que existen enormes barreras materiales y constreñimientos al uso de Internet, como pueden ser el acceso material a los dispositivos, el tiempo que los sujetos pueden dedicar a los mismos y el mismo espacio geográfico –ya que, en el caso de algunas de las áreas investigadas, las redes de telecomunicaciones no llegan de manera universal a todos los lugares, sino que muchos de ellos tienen una conectividad muy precaria–. Estas barreras le permiten distinguir entre dos grupos fundamentales de usuarios en base a la calidad del acceso a Internet en el hogar, los que tienen un acceso de alta calidad y los que tienen un acceso de baja calidad. De esta forma, la autora puede poner en relación las condiciones particulares en que se produce el acceso a Internet de estos

sujetos y los usos específicos que realizan, encontrando diferencias muy significativas entre ambos grupos:

“Los respondientes con acceso en casa de alta calidad no tienen que gastar recursos temporales valiosos en utilizar el lento transporte público, esperar en línea o esperar a que su lento equipamiento funcione. Debido a que Internet está siempre disponible para ellos en casa, no mencionan sentir los constreñimientos espacio-temporales que sí experimentan sus compañeros sin acceso en casa, o con acceso de baja calidad. (...) Los entrevistados sin acceso en casa, o con acceso de baja calidad, experimentan la accesibilidad como un recurso escaso, lo que les fuerza a gestionar cuidadosamente su uso. Debido a su falta de abundancia en el acceso, mencionan tener que utilizar cada minuto disponible online para lo que ellos denominan como actividades valiosas” (Robinson, 2009, pp. 499–500).

A partir de estas diferencias en el acceso, Robinson va a más allá y desarrolla un modelo sobre cómo el uso más desinteresado –vinculado al ocio– de los sujetos con mejor acceso a Internet, frente al uso más productivo y focalizado de aquellos que cuentan con una conectividad más precaria, condiciona el tipo de habilidades digitales que unos y otros desarrollan a lo largo de su socialización tecnológica. Este modelo, sin embargo, será desarrollado en profundidad más adelante, por lo que en este apartado únicamente me interesa destacar la enorme relevancia que sigue teniendo el acceso, entendido de una manera menos simplista y restrictiva que los modelos de brecha digital tradicionales, en las formas de apropiación tecnológica que los sujetos realizan de las TIC.

Figura 4. Evolución de los estudios sobre calidad del acceso a las TIC



Fuente: Elaboración propia

En la figura 4 encontramos un esquema que muestra un resumen de las principales líneas de investigación empírica que se han desarrollado en base a los estudios de calidad en el acceso a las TIC. Así, con el proceso acelerado de difusión de Internet entre la población, al menos en los países desarrollados entre los que se incluye España, al que hemos asistido desde comienzos del siglo XXI, conjuntamente con las críticas que los modelos tradicionales para estudiar la brecha digital, basados meramente en el acceso o no a los dispositivos tecnológicos, los estudios de brecha digital de acceso han comenzado a explorar, en los últimos años, las desigualdades

vinculadas a la calidad del acceso. Esto supone una diversificación de las formas en que se expresa la desigualdad digital, no una superación de las desigualdades sociales vinculadas al uso de la tecnología, por lo que los estudios de brecha digital, incluso aquellos vinculados a las asimetrías relacionadas con el acceso, siguen estando totalmente presentes en la actualidad. Entre las diferentes líneas de investigación recientes, hemos destacado, en primer lugar, la diversificación de las formas de conectividad y de los tipos de dispositivos, lo que van Deursen y van Dijk (2015b) no denominan directamente, pero que podríamos delimitar como acceso múltiple; en segundo lugar, también hemos desarrollado el modelo del mantenimiento tecnológico de Amy Gonzales (2016), preocupada por la dificultad que tienen los colectivos más desfavorecidos para mantener su conectividad a lo largo del tiempo, una vez consiguen el acceso inicial, debido a los costes de dicho mantenimiento y a las prestaciones más precarias de los dispositivos a los que pueden acceder; por último, hemos mencionado el modelo teórico de Laura Robinson (2009), que desarrollaremos más adelante, pero que tiene que ver con la identificación de las distintas barreras (espaciales, temporales, económicas, pero también sociales y culturales) que impiden el acceso de calidad a Internet, lo que supone una brecha en las formas posibles de apropiación de las TIC que experimentan los usuarios según si su acceso es de alta o de baja calidad.

3.2.2. Brecha digital de habilidades y procesos de socialización tecnológica

A partir del cambio de milenio, uno de los campos de investigación más fructíferos en el ámbito de la desigualdad digital se ha relacionado con el análisis de los procesos de la alfabetización digital y las habilidades o destrezas digitales de los sujetos, que se identifican como una de las formas más poderosas de estratificación social (Ragnedda, 2017, p. 43) en la actualidad. La preocupación por las competencias necesarias para utilizar los dispositivos tecnológicos no es, de todas maneras, un fenómeno necesariamente reciente, sino que puede retrotraerse a los debates en torno a los intentos de computerización de los entornos burocráticos, administrativos y educativos que se produjeron a partir de los años 70 (Lupač, 2018, p. 104). Empero, con la aceleración del proceso de digitalización que se produjo a partir de los 90 y la llegada masiva de los ordenadores personales al ámbito del hogar, esta preocupación volvió a salir a la luz. Así, como señalan de manera certera Lina Van Aerscht y Niki Rodousakis:

“Las TICs se han convertido en indispensables para el mercado de trabajo y también son usadas extensivamente para usos privados. Sin embargo, no todos los individuos tienen, ni la habilidad para usar estas tecnologías, ni el acceso a ellas. (...) Las personas de los grupos desfavorecidos frecuentemente no pueden permitirse costear el equipamiento necesario (PC, conexión a Internet) y tampoco tienen las habilidades digitales requeridas [para usarlo]” (Van Aerscht y Rodousakis, 2008, p. 317)

Como punto de partida, es importante destacar que cuando los autores hablan de conocimientos, destrezas, habilidades o, particularmente, alfabetización digital, no se están refiriendo siempre a la misma idea. Por ello, Christopher McConnell y Joseph Straubhaar (2015, p. 208) han diferenciado, a grandes rasgos, entre dos enfoques complementarios para analizar la relación que existe entre los conocimientos digitales de los sujetos y el uso que realizan de Internet: el enfoque de las habilidades digitales (*digital skills*) y el estudio de los procesos de alfabetización digital (*digital literacy*). Si bien ambas aproximaciones se fundamentan en los aspectos cognitivos e interiorizados del uso de Internet, existen algunas diferencias entre los mismos, ya que el estudio de las habilidades digitales se ha desarrollado, principalmente, en el ámbito de las investigaciones sobre inclusión digital y brecha digital para indagar en las

competencias y destrezas necesarias para desenvolverse en el mundo digital, mientras que la investigación sobre los procesos de alfabetización digital tiene más que ver con la reconstrucción de las formas en que los sujetos incorporan las tecnologías digitales a su cotidianidad a lo largo de su trayectoria vital, por lo que se vincularía con modelos teóricos como los estudios de domesticación de la tecnología (Haddon, 2007), las investigaciones sobre alfabetizaciones en nuevos medios (Erstad, 2011; Livingstone, 2008; Sefton-Green et al., 2009) y con disciplinas como la pedagogía, la psicología social o la sociología de la educación. En otras palabras, el enfoque de las habilidades digitales tiene una orientación más bien sincrónica, de reconstrucción de las destrezas necesarias, en un momento dado, para desenvolverse en el mundo informacional contemporáneo, mientras que el enfoque de la alfabetización digital tiene una orientación mucho más diacrónica, biográfica, de reconstrucción de los procesos de socialización tecnológica experimentados por los sujetos a lo largo de su vida, motivo por el cual es tan relevante en el ámbito de la educación y la pedagogía. Por consiguiente, a continuación presentaremos las características principales del enfoque relativo a las habilidades digitales, que está más relacionado con el enfoque de la brecha digital, mientras que en capítulo 4 presentaremos el enfoque de la alfabetización digital, vinculado con la reconstrucción de los procesos de socialización en el uso de las TIC.

Con respecto a la explicitación de la brecha de habilidades digitales, uno de los primeros apuntes sobre la importancia que tenían los conocimientos y destrezas de los sujetos a la hora de utilizar Internet fue planteado por David Buckingham en su obra *Creecer en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia* (2002), que fue originalmente publicada en el año 2000, y que presentaba una crítica a las visiones simplistas que se estaban extendiendo sobre la relación entre la juventud (y la infancia) y los medios electrónicos. Este autor atacaba especialmente a Tapscott y su concepto de *net-generation* (1998), al entender que se entronizaba una visión totalmente utópica, simplista y homogénea de la supuesta generación electrónica, a la que se adscribían capacidades intuitivas increíbles a la hora de utilizar el ordenador e Internet, sin tener en cuenta las condiciones sociales, culturales, económicas y políticas que condicionan el uso de la tecnología. Oponiéndose frontalmente a esta caracterización más desiderativa que real de la juventud, Buckingham avanzaba la importancia de las habilidades digitales de los sujetos, más allá de garantizar el mero acceso a la red, al señalar lo siguiente:

“Los niños no saben utilizar los ordenadores de forma natural: al igual que los adultos, la experiencia que tienen es a menudo de confusión, aburrimiento o frustración. La proliferación de nuevos medios y, en particular, las características de Internet exigen unas importantes destrezas nuevas para localizar, seleccionar y evaluar la información” (Buckingham, 2002, p. 68).

Sin embargo, los primeros autores en estudiar más en profundidad las barreras socioeconómicas y culturales⁹¹ que impiden que determinados grupos sociales puedan adquirir las habilidades digitales necesarias para realizar un uso provechoso de Internet, fueron Paul DiMaggio y Eszter Hargittai. Así, aunque la literatura vinculada a esta perspectiva es bastante variada y ha aumentado considerablemente con el paso de los años, uno de los textos pioneros sería el artículo *From the 'Digital Divide' to 'Digital Inequality': Studying Internet Use as*

⁹¹ Entre las barreras que condicionan o impiden esta adquisición de habilidades digitales podríamos incluir gran parte de las dimensiones o aspectos de la brecha digital desarrollados más arriba, como la propia capacidad económica para costearse los gastos en tecnología y su mantenimiento (Gonzales, 2016), la calidad del acceso (Van Deursen y Van Dijk, 2015b; Robinson, 2009), el capital cultural de los sujetos (Rojas et al., 2012), las motivaciones e intereses de los usuarios (Van Deursen y Van Dijk, 2015b) o las barreras emocionales que inhiben el uso de las TIC (Huang et al., 2015).

Penetration Increases (DiMaggio y Hargittai, 2001), en el que estos dos autores mencionaban la necesidad de pasar de un enfoque centrado en el acceso a Internet a otro en el que se tengan en cuenta cuatro dimensiones: los medios técnicos, la autonomía de uso, las habilidades digitales y el apoyo social. Específicamente en el contexto de las habilidades digitales, éstas incluirían una serie de capacidades y destrezas⁹² que constituirían la competencia de los usuarios en el uso de Internet, que puede definirse como “la capacidad de responder pragmática e intuitivamente a los retos y oportunidades de una manera que explote el potencial que ofrece Internet” (DiMaggio y Hargittai, 2001, p. 10). Esta primera aproximación al estudio de las habilidades digitales es desarrollada más en profundidad por la propia Eszter Hargittai en el texto *Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills* (2002), donde se estudian, a partir de una investigación con encuesta, las diferencias observadas por género, edad y nivel de estudios en relación a una serie de tareas vinculadas con la búsqueda de información en la red. Aunque los resultados están claramente desactualizados, y el propio enfoque relacionado con la búsqueda de información en Internet tiene más que ver con la forma en la que funcionaba Internet a comienzos de los 2000 que con la actualidad, lo que sí es interesante es que, por primera vez, se apuntaba la necesidad de que las políticas de digitalización no se centraran únicamente en el acceso material a la tecnología, sino también en la capacitación digital de los usuarios:

“Como la educación en general, no es suficiente con dar a la gente un libro, también tenemos que enseñarles a cómo leerlo para que sea útil. De forma similar, no es suficiente con conectar a todas las comunidades y declarar que todo el mundo ya tiene el mismo acceso a Internet. La gente puede tener acceso técnico, pero podrían aun no disponer del acceso efectivo que les permitiera saber cómo extraer de la red la información que necesitan. Si bien proveer de acceso a Internet puede aliviar algunos problemas de la brecha digital, la información presentada en este artículo demuestra que existe un segundo nivel de la brecha digital relativo a las habilidades específicas que permiten hacer un uso efectivo del medio” (Hargittai, 2002, p. 10).

Aunque la visión presentada por esta autora es bastante paternalista y simplista, al entender que existe algún tipo de uso útil o provechoso de Internet que puede ser inculcado o enseñado de manera sencilla a las personas, sí que nos sirve para identificar una de las primeras aproximaciones al estudio de las habilidades digitales, al darse cuenta de que garantizar el acceso no es una condición suficiente para que todos los usuarios realicen un uso provechoso de la red. En todo caso, incluso aceptando que establecer una serie de destrezas digitales fundamentales para realizar un uso “provechoso” de Internet es complicado, puesto que existe una infinidad de formas específicas de apropiación de la tecnología que pueden ser igualmente útiles en los contextos sociales específicos de los sujetos que las movilizan, lo que sí es cierto es que un gran número de estudios vinculados a la desigualdad digital, en los últimos años, han incluido, de alguna u otra forma, la referencia a las habilidades digitales como un vector más que incluye en el uso diferencial que las personas realizan de Internet. En todo caso, independientemente de cómo se operacionalicen las habilidades digitales, de si existe realmente un uso privilegiado de la red o múltiples formas de apropiación específica de las tecnologías digitales, lo que es constatable, como señala Teresa Correa, es que los grupos más desfavorecidos, en términos de estatus

⁹² Como destrezas digitales básicas que los usuarios de Internet deben conocer, se incluyen aspectos como la capacidad de entrar en la red, navegar, descargar contenido y el conocimiento técnico sobre cómo funciona la red y los dispositivos tecnológicos. Aunque esta lista, propuesta de forma provisional y exploratoria por los autores, está bastante desactualizada con respecto a cómo las personas utilizan Internet en la actualidad, sí que nos proporciona una primera idea sobre la importancia que tiene centrarse en las destrezas digitales de las personas a la hora de analizar la desigualdad digital.

socioeconómico, muestran una variedad de habilidades digitales mucho más limitada que los grupos más privilegiados, quienes pueden realizar un uso más provechoso y variado de las potencialidades que ofrece esta tecnología:

“Los estudios han demostrado que las personas de un elevado estatus socioeconómico tienen más habilidades digitales (...) y realizan un uso más avanzado de las aplicaciones de la red (información, educación, servicios), mientras que las personas de bajo estatus socioeconómico usa aplicaciones más simples (comunicación y entretenimiento)” (Correa, 2015, p. 1165)

Por lo tanto, a pesar de que no existe un consenso generalizado sobre qué habilidades digitales son necesarias en un momento dado, una gran cantidad de estudios han puesto de manifiesto que persisten enormes desigualdades sociales vinculadas a los conocimientos digitales de los sujetos⁹³. Según Van Deursen y Van Dijk (2009), la investigación sociológica sobre las destrezas digitales de las personas ha seguido en los últimos años cuatro líneas principales⁹⁴: (1) El estudio de los conocimientos necesarios para poder utilizar las nuevas tecnologías; (2) El estudio de las características formales del propio medio Internet, que incluye aspectos como el uso de hipervínculos y una distribución no lineal de la información; (3) La investigación sobre la información y el contenido al que los sujetos pueden acceder en la red; y (4) El enfoque en los objetivos y beneficios que los sujetos obtienen del uso de Internet. Además, los autores holandeses presentan en su libro *Digital Skills. Unlocking the Information Society* (2014) una tipología de seis tipos de habilidades digitales, divididas en dos grandes grupos: habilidades orientadas al medio y habilidades orientadas al contenido (Figura 5).

Por un lado, las **habilidades orientadas al medio** tienen que “*dar cuenta de los aspectos técnicos del uso de los medios*” (Van Deursen y Van Dijk, 2014, p. 7), esto es, los conocimientos y destrezas necesarios para poder utilizar los equipamientos tecnológicos digitales, por lo que son la base que cualquier usuario debe conocer para poder operar dichos dispositivos con fluidez y navegar en el entorno digital. En este grupo, encontraríamos dos tipos distintivos de destrezas:

- **Habilidades operacionales**, que serían las habilidades básicas necesarias para poder utilizar Internet (conocimientos sobre cómo operar los menús, desplazarse por las páginas, los cuadros de texto, etc.).
- **Habilidades formales de Internet**, que “*se relacionan con la estructura hipermedia sobre la que Internet está construido, requiriendo que los usuarios sean capaces de navegar y orientarse por su cuenta*” (Van Deursen y Van Dijk, 2015a, p. 4) en el mundo digital.

Por otro lado, encontramos las **habilidades orientadas al contenido**, las cuales “*dan cuenta de los aspectos relacionados con el contenido proporcionado por los medios*” (Van Deursen y Van Dijk, 2014, p. 7), por lo que tienen que ver con las destrezas y conocimientos necesarios para realizar un uso provechoso de Internet, de forma que la red se amolde a los objetivos e intereses específicos de las personas. Éstas pueden dividirse en cuatro tipos:

- **Habilidades informacionales**, que se vinculan con la habilidad de buscar, seleccionar y evaluar la información en los medios digitales, algo esencial, ya que la cantidad de

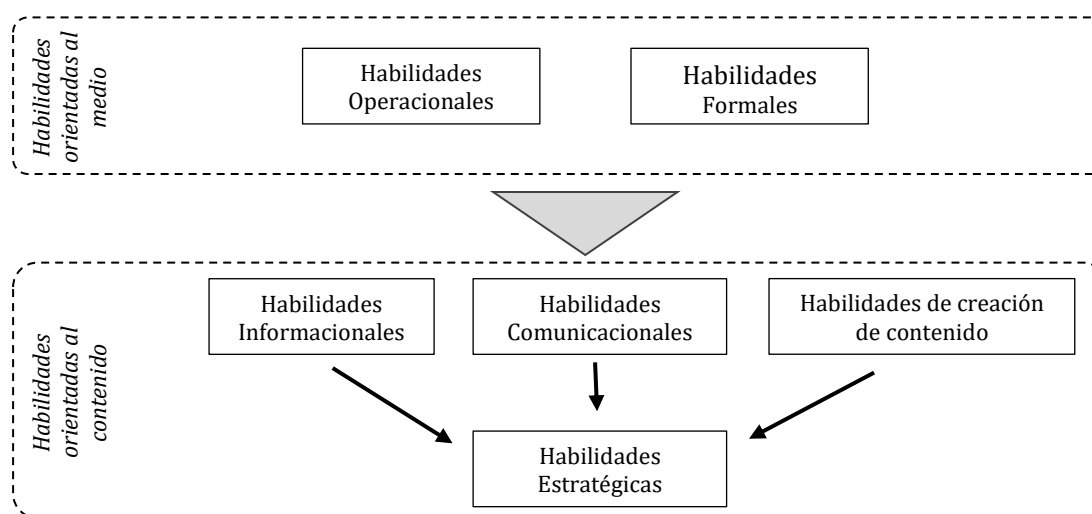
⁹³ Ragnedda (2017, p. 59) y Lupač (2018) han presentado revisiones muy pormenorizadas de la evolución de la literatura sobre brecha digital, resaltando la importancia de la brecha digital de habilidades.

⁹⁴ Para una revisión más en profundidad de la variedad de estudios y autores que han trabajado en cada una de las líneas puede consultarse el texto de Van Deursen y Van Dijk (2009, pp. 393–394), donde se incluyen una gran variedad de ejemplos al respecto.

información a la que los usuarios de Internet pueden acceder, si bien no es infinita, sí que es gigantesca en comparación con sus limitaciones físicas y temporales, por lo que el conocimiento necesario para filtrar dicha información condiciona enormemente la variabilidad de contenidos a los que las personas, realmente, acceden en la red.

- **Habilidades comunicacionales**, que tienen que ver con las aplicaciones, programas y plataformas que los sujetos utilizan, cotidianamente, para interactuar entre sí, suponiendo uno de los principales usos de Internet en la actualidad, conjuntamente con el acceso a la información.
- **Habilidades de creación de contenido**, que tienen que ver con lo que se ha denominado, ya tradicionalmente, Web 2.0, esto es, el tránsito desde una forma relativamente pasiva de consumir contenido en los medios a las nuevas plataformas interactivas, que promueven la producción activa de contenido por parte de los usuarios.
- **Habilidades estratégicas**, que se derivan de “la capacidad de utilizar Internet para conseguir beneficios particulares” (Van Deursen y Van Dijk, 2015a, p. 4) y que, por lo tanto, nos llevan a indagar en la dimensión de los objetivos, motivaciones e intereses que las personas tienen, en base a sus condiciones sociales y personales de existencia, en el uso de Internet. Las habilidades estratégicas, en todo caso, pueden ser asimiladas dentro de lo que recientemente se ha denominado el tercer nivel de brecha digital (Van Deursen y Helsper, 2015b; Helsper et al., 2015; Ragnedda, 2017), referido a los resultados offline tangibles que los sujetos obtienen del uso de Internet, y que analizaremos más adelante.

Figura 5. Tipos de habilidades digitales según van Deursen y van Dijk



Fuente: traducción del original presentado por Alexander van Deursen⁹⁵

El interés que reviste el modelo teórico de estos autores de articulación de las habilidades digitales, aparte de la facilidad de su operacionalización y medición, es que apunta la idea de que no todos los tipos de destrezas relacionadas con el uso y el aprovechamiento de la red están distribuidos de manera similar entre la población. Así, en las conclusiones de su interesante estudio longitudinal en el que se mide la evolución entre 2010 y 2013 de dichas destrezas entre

⁹⁵ El esquema original incluido aquí ha sido extraído de la página web de Alexander van Deursen: <http://www.alexandervandeursen.nl/> [consultada el 9-11-2017], si bien el desarrollo y la profundización en cada una de las habilidades digitales presentadas se encuentra en el libro *Digital Skills. Unlocking the Information Society* (2014).

la población holandesa⁹⁶, los autores destacan, en primer lugar, que durante el periodo analizado se produjo un importante incremento de las habilidades orientadas al medio (tanto las operacionales como las formales), mientras que las habilidades informacionales se mantuvieron más o menos estables y las habilidades estratégicas únicamente aumentaron ligeramente (Van Deursen y Van Dijk, 2015a, p. 9). Las habilidades relacionadas con el medio, según los autores, son aprendidas de manera cotidiana a través del uso diario informal que las personas realizan de las tecnologías digitales, motivo por el cual experimentan un crecimiento generalizado durante el periodo analizado, especialmente en el caso de la población joven de Holanda, si bien siguen existiendo colectivos con dificultades en cuanto a su alfabetización digital, especialmente aquellos procedentes de hogares con dificultades económicas, en los que el acceso a los dispositivos digitales no está garantizado:

“La incesante evolución de las tecnologías de la información también obliga a los niños a mejorar continuamente sus habilidades. Estas habilidades se desarrollan a través del aprendizaje de probar, intentar cosas, compartir problemas y ver lo que están haciendo los demás. Sin embargo, dominar Internet y sus habilidades operacionales y formales específicas para determinadas aplicaciones también requiere de aprendizaje formal. (...) Muchos padres de hogares de bajos recursos no tienen experiencia con los ordenadores y son menos capaces de transmitir sus conocimientos a sus hijos. Estos niños parecen tener menos tiempo de ocio y ese tiempo lo pasan con mayor frecuencia, en términos relativos, en la calle que en su casa. Usan el ordenador principalmente para los trabajos de escuela” (Van Deursen y Van Dijk, 2014, p. 114)

En cuanto a las habilidades estratégicas, los autores explican su ligero aumento entre 2010 y 2013 por el hecho de que las personas ajustan sus objetivos en el uso de Internet en la medida en que aprenden a usarlo técnica y operacionalmente mejor, mientras que el estancamiento de las habilidades informacionales se debe al corto intervalo temporal estudiado, ya que este tipo de destrezas *“requieren de una base de conocimiento y entendimiento acumulados a través de un aprendizaje de toda la vida”*⁹⁷ (Van Deursen y Van Dijk, 2015a, p. 9). Pero, en segundo lugar, los autores también encuentran importantes diferencias en cuanto a las habilidades digitales de los holandeses atendiendo a su género, puesto que los hombres puntúan por encima de las mujeres en los cuatro tipos de habilidades; por edad, puesto que la habilidad digital decrece en los grupos más mayores; y por nivel educativo, puesto que también existe una correlación positiva entre destrezas digitales y educación, lo cual les lleva a señalar que *“mientras que los test de desempeño mostraban que las habilidades estratégicas e informacionales de Internet eran generalmente bajas en la mayor parte de la población, los resultados actuales añaden que los niveles de estas destrezas no han mejorado entre 2010 y 2013”* (Van Deursen y Van Dijk, 2015a, p. 11). Y un aspecto quizás más importante, que tiene que ver con la brecha de conocimiento vinculada al capital cultural de los sujetos y su persistencia en el tiempo:

⁹⁶ El listado completo de indicadores y variables asociadas a cada uno de los tipos de habilidades digitales puede consultarse en la tabla 1 del artículo *Internet skill levels increase, but gaps widen: a longitudinal cross-sectional analysis (2010–2013) among the Dutch population* (Van Deursen y Van Dijk, 2015a, p. 3). En este artículo, los autores se centran en las habilidades formales, operacionales, informacionales y estratégicas, mientras que las comunicacionales y de creación de contenido no son desarrolladas en profundidad, como sí realizan en su libro sobre el tema, presentado más arriba (Van Deursen y Van Dijk, 2014).

⁹⁷ Retomaremos esta idea en otro capítulo, a la hora de tratar los procesos de socialización tecnológica y de alfabetización digital que, en gran medida, se constituyen como procesos de autocapacitación de larga duración que comienzan desde la infancia, o desde el primer contacto con la tecnología, y se prolongan a lo largo de la trayectoria vital de los sujetos.

“Hemos encontrado, asimismo, indicios de que la brecha de habilidades entre los grupos con mayor nivel educativo, por un lado, y los de nivel educativo medio y bajo, por el otro, se ha incrementado [entre 2010 y 2013], mientras que la brecha entre los grupos de nivel educativo bajo y medio se ha reducido, al menos en el caso de las habilidades digitales operacionales, formales e informacionales. En la medida en que las habilidades relacionadas con el contenido están fuertemente relacionadas con las habilidades cognitivas, esperamos que un particular tipo de desigualdad, relacionada con las habilidades informacionales y estratégicas, continuará existiendo durante un largo periodo de tiempo” (Van Deursen y Van Dijk, 2015a, p. 11).

En todo caso, un problema absolutamente fundamental del que adolece cualquier tipo de enfoque que intente analizar las habilidades digitales de los sujetos tiene que ver con su medición, que puede ser realizada, al menos, de tres maneras (Lupač, 2018, p. 107):

(a) En primer lugar, a través de la **observación directa** de las prácticas digitales de los usuarios, una forma enormemente complicada a la hora de ser aplicada a gran escala, y que únicamente puede ser desarrollada a través de la monitorización de los dispositivos tecnológicos utilizados por los sujetos.

(b) En segundo lugar, puede ser medida **de manera indirecta** a partir de las **prácticas digitales** que los sujetos mencionan, lo cual implica asociar determinadas competencias digitales a usos específicos de la tecnología, que generalmente se incluyen como indicadores relevantes en un cuestionario. Esta segunda metodología, por ejemplo, es utilizada por Eurostat a la hora de elaborar su marco *DigCom 2.0* de competencias digitales (Vuorikari et al., 2016), ya que esta institución infiere las competencias a partir de las respuestas que realizan los encuestados sobre los usos concretos de Internet y prácticas digitales que realizan, las cuales se miden de manera dicotómica, por lo que es imposible indagar en profundidad sobre el nivel de capacitación necesario para llevar a cabo una determinada actividad. Así, Eurostat utiliza una tipología de habilidades digitales que clasifica los usos de los internautas en cinco tipos fundamentales de destrezas: informacionales, de comunicación, de resolución de problemas, de uso de software y habilidades generales.

(c) Finalmente, la tercera forma de medición tiene que ver con la **interrogación directa** a los encuestados a partir de una lista preestablecida de habilidades digitales. Esta es una de las formas más habituales de intentar dimensionar el nivel de habilidades digitales de la población, siendo el procedimiento que utiliza el INE en su encuesta sobre equipamientos tecnológicos en los hogares TIC-H (Instituto Nacional de Estadística, 2018), la cual utilizaremos en el análisis de datos secundarios. Sin embargo, esta tercera forma de medición tampoco está exenta de problemas, ya que, por un lado, la elección de las destrezas relevantes queda supeditada a la discrecionalidad del investigador, siendo enormemente habitual la modificación de los indicadores en base a cambios tecnológicos o de formas de uso más habituales de las tecnologías. Sin ir más lejos, el propio INE ha modificado varias veces los indicadores sobre destrezas digitales entre 2006 y 2018, pasando de preguntar sobre tareas relacionadas con la informática para incluir preguntas sobre destrezas relacionadas con el uso de Internet, lo cual hace que la comparabilidad cronológica de los resultados sea muy complicada. Además, hay problema más profundo, que tiene que ver con las características culturales de los sujetos que responden la encuesta y su auto-percepción de competencias, de forma que es habitual que se sobredimensionen las habilidades digitales de hombres y personas jóvenes, debido a una mayor confianza personal hacia sus destrezas, mientras que las de las personas mayores y las mujeres son subestimadas (Lupač, 2018, p. 108).

3.2.3. Brecha digital de uso: la diversidad de prácticas digitales

Dentro de los estudios sobre brecha digital desarrollados desde la primera década del siglo XXI, la línea de investigación más prolífera ha sido la que tiene que ver con el énfasis en los usos diferenciales de Internet que realizan las personas. Así, como destacan Van Deursen y Van Dijk, el foco de atención ha ido pasando de las desigualdades de acceso a las diferencias de uso, intentando comprender e investigar *“cómo la gente de diferentes grupos sociales usa Internet tras haber conseguido acceder”* (2015b, p. 385). Así, se ha convertido en una práctica bastante frecuente, tanto a nivel de población general como en el caso específico de los jóvenes, intentar analizar la influencia que tienen variables como el género, la edad, el capital cultural, las condiciones socioeconómicas de los sujetos, su ámbito geográfico de residencia o sus estilos de vida en el tipo de uso que realizan de Internet. El concepto fundamental que agrupa todo este tipo de investigaciones es el de *usage gap* o brecha digital de uso, que tiene que ver con *“los usos y actividades diferenciales [de Internet] en todas las esferas de la vida cotidiana”* (Van Deursen y Van Dijk, 2013, p. 3). Existe una cierta confusión, sin embargo, entre las nociones de **brecha digital de uso**, **segundo nivel de la brecha digital** (Correa, 2016, p. 2) o **segunda brecha digital** (Castaño, 2008), ya que, en líneas generales, se refieren básicamente a una misma perspectiva de investigación sobre desigualdad digital que intenta ir más allá de las condiciones básicas del acceso para tratar el uso diferencial que las personas realizan de Internet. Parte de la confusión deriva del hecho de que Cecilia Castaño, que fue quien introdujo el concepto de segunda brecha en el ámbito español a través de su libro titulado *La segunda brecha digital* (2008), define esta nueva forma de desigualdad de manera muy similar a como Van Deursen y Van Dijk entienden la brecha de uso. Para Castaño, la segunda brecha digital sería *“la que afecta a los usos (tanto a la intensidad como a la variedad de usos) y está, a su vez, determinada por las capacidades y habilidades de los individuos para utilizar ordenadores e internet”* (2008, p. 9). Se recogen, por lo tanto, dos dimensiones relacionadas pero no idénticas: (1) prácticas digitales o usos de Internet que realizan los usuarios de la red de forma diferencial y, (2) habilidades o destrezas digitales de los sujetos, que están en la base de la posibilidad de que puedan realizar las primeras. Esta puesta en relación de las prácticas con las habilidades digitales o, dicho de otra manera, de la actividad de los sujetos en la red con sus conocimientos y capital cultural vinculado al uso de las TIC, será una constante en gran parte de los estudios y teorías sobre brecha de uso, ya que la diferencia de destreza digital de los sujetos será uno de los factores de diferenciación fundamentales a la hora de analizar el aprovechamiento tecnológico que realizan de Internet. De hecho, esta vinculación de habilidades y usos, una vez superadas las limitaciones estructurales del acceso a la red, es también remarcada por Teresa Correa, quien también recoge las dos acepciones que tiene tradicionalmente, esta línea de investigación:

“En la medida en que Internet madura, la investigación sobre brecha digital ha transitado de las diferencias entre personas conectadas y desconectadas a poner atención en los diferentes aspectos del proceso de inclusión digital, incluyendo las habilidades y el uso diferenciado de la red. Esta línea de investigación ha sido llamada ‘segundo nivel de la brecha digital’ (...) o ‘brecha de uso’” (Correa, 2016, p. 2).

En referencia a las prácticas digitales y los usos de Internet de los sujetos, han aparecido una gran variedad de investigaciones que intentan mostrar la diversidad de formas en que las personas utilizan Internet, en base a variables como pueden ser la edad, el género, el nivel de estudio o capital cultural de los sujetos, sus condiciones socioeconómicas o, de forma más general, sus estilos de vida particulares. La idea que subyace bajo esta premisa es que Internet no es una

tecnología separada de la cotidianidad de las personas, por lo que el uso específico que éstas realizan de la misma está decisivamente entrelazado con las prácticas diarias, motivaciones, intereses y formas de vida de los propios sujetos. Asimismo, esta preocupación por la diversidad de usos de Internet ha supuesto uno de los argumentos empíricos más contundentes en contra de las conceptualizaciones homogeneizadoras de determinados colectivos sociales, algo especialmente frecuente en el caso de la juventud –y los conceptos de nativo digital, generación digital, *millennials*, generación z u otros similares–, como señala la misma Teresa Correa al hablar de la “supuesta” generalización de las redes sociales como plataformas comunicativas universalmente difundidas entre la juventud:

“Los medios sociales como Facebook están penetrando en todos los sectores de la sociedad, particularmente entre los jóvenes. (...) Además, se han convertido en la puerta de entrada a Internet para aquellos que acceden por primera vez. (...) En la superficie, estos datos confirmarían el mito de que los *millennials* están casi universalmente conectados. (...) Sin embargo, la investigación está constantemente demostrando que no son un grupo monolítico con un talento universal para usar los medios digitales. De hecho, su vinculación con la tecnología digital es variada (...) y hay diferencias por género y estatus socioeconómico en aquellas actividades de Internet que requieren más habilidad” (Correa, 2016, pp. 1–2).

En todo caso, el problema de estas aproximaciones monolíticas y homogéneas al uso de Internet de los jóvenes, o de cualquier grupo social en general, no es solo que partan de juicios de valor y premisas ingenuas, sino que podrían estar “*oscureciendo y minando los efectos sociales, culturales y económicos producidos por las diferencias de acceso y uso de las TICs*” (Ragnedda, 2017, p. 83). Por ello mismo, el intento de mostrar la enorme variabilidad de formas de apropiación de la tecnología por parte de la población, incluso dentro del colectivo particular de los jóvenes, a los que se les supone una conectividad casi universal, ha sido una de las tendencias más importantes dentro de los estudios de brecha digital en los últimos años. A continuación vamos a presentar algunos estudios que se centran específicamente en el uso diferencial que las personas realizan de Internet y que intentan ir más allá de la perspectiva generacional⁹⁸, por lo que presentaremos algunas tipologías y clasificaciones de prácticas digitales y formas de apropiación de las tecnologías. Así, nos centraremos en los estudios sobre brecha digital de género (3.2.3.1) y sobre la posición socioeconómica de los jóvenes (3.2.3.2), mientras que el enfoque vinculado con el capital cultural y educacional, debido a su influencia sobre las disposiciones y actitudes hacia el uso de Internet, lo trataremos más adelante, en los epígrafes dedicados a la brecha motivacional (3.2.4) y la brecha emocional (3.2.5).

3.2.3.1. La brecha digital de género

Englobado parcialmente dentro del campo de los estudios sobre brecha de uso o segunda brecha digital, una de las dimensiones que más ha preocupado a los investigadores, especialmente en el contexto español, donde es uno de los campos más fructíferos del estudio sobre desigualdad digital, es el estudio de la brecha digital de género, esto es, las desigualdades vinculadas a las

⁹⁸ En el capítulo anterior dedicamos una extensa sección al estudio de la brecha generacional, que supone un campo de estudio sumamente relevante, con líneas de indagación que van desde el estudio de las desigualdades intergeneracionales, el surgimiento de identidades generacionales, el análisis de las trayectorias vitales de los sujetos e incluso las formas compartidas de intercambio de conocimientos digitales de unas generaciones a otras. Por ello, en este capítulo nos centramos específicamente en la brecha digital de género y la brecha socioeconómica, que son las dimensiones fundamentales (junto con la edad) que se han vinculado al uso diferencial de Internet.

formas específicas de apropiación de las TIC de hombres y mujeres. El énfasis de tratar la desigualdad digital entre hombres y mujeres, en el contexto español, como un problema más vinculado al uso específico de las TIC que al acceso, se deriva del hecho de que las primeras investigaciones desarrolladas en este campo, dirigidas por el equipo de Cecilia Castaño, mostraban cómo, si bien en términos de posibilidades de acceso a las TIC la brecha entre hombres y mujeres no hacía más que reducirse, en términos de aprovechamiento de dichas tecnologías seguían existiendo asimetrías enormes⁹⁹. Así, como se señala en su interesante informe comparativo a nivel europeo sobre la elaboración de un indicador cuantitativo de brecha digital de género (SIGTIC):

“En cuanto a los resultados concretos de la aplicación del SIGTIC, en el caso de España, han permitido volver a poner de manifiesto la presencia de la segunda brecha digital de género, determinada no ya por el acceso, sino por el nivel de e-inclusión. La desventaja femenina en la intensidad de uso TIC es clara a este respecto. Además, se ha comprobado la importante segmentación de determinados tipos de usos de internet en función del género: lúdicos y económicos, masculinizados; de bienestar social, feminizados” (Castaño et al., 2011, p. 138)

De hecho, y yendo más allá de los resultados producidos dentro del contexto español, diversas investigaciones han mostrado cómo, a igualdad de acceso, existen diferencias significativas entre hombres y mujeres relativas al tipo de actividades digitales que realizan. Así, en un estudio comparativo desarrollado en Canadá se ha mostrado cómo los hombres realizan un mayor número de actividades online (Haight et al., 2014, p. 515), mientras que en otra investigación más específica, sobre la producción activa de los usuarios de Internet a la creación y mantenimiento de Wikipedia (Hargittai y Shaw, 2015), esta asimetría entre hombres y mujeres también ha quedado patente, mostrando los primeros una propensión mucho mayor para escribir, de forma activa, en esta plataforma, que los autores relacionan con las habilidades digitales de los sujetos. En consonancia, y centrándose específicamente en el caso holandés, Van Deursen y van Dijk han señalado que, en términos de habilidades y destrezas digitales avanzadas, *“los hombres simplemente puntúan más alto que las mujeres”* (2015a, p. 11), lo cual supone una forma de desigualdad estructural entre hombres y mujeres que condiciona enormemente el tipo de uso de la red que pueden hacer unos y otras, pues, como ya señalamos anteriormente, las prácticas digitales de los sujetos se relacionan de manera directa con sus conocimientos digitales.

En todo caso, a la hora de buscar la causa de esta diferencia de género y su articulación con otro tipo de variables estructurales, Samuel Coavoux (2012) señala que tenemos que remontarnos a las etapas iniciales del proceso de socialización tecnológica que experimentan las personas desde su infancia, de forma que *“el estudio de las desigualdades de acceso y uso de Internet, como el de las prácticas culturales en general, incluye simultáneamente el rol del género,*

⁹⁹ El enfoque de la brecha digital de género y su vinculación con la teoría de la segunda brecha digital puede ser rastreado, inicialmente, a la ya citada obra de Cecilia Castaño, *La segunda brecha digital* (2008), donde precisamente se sientan las bases del estudio de la desigualdad digital entre distintos colectivos sociales, especialmente entre hombres y mujeres, a partir de variables que vayan más allá del mero acceso. Asimismo, el equipo dirigido por esta investigadora ha desarrollado un gran número de artículos y publicaciones posteriores sobre el tema, entre las que destaca, por su enorme valor académico, el artículo *La brecha digital de género en España y Europa: medición con indicadores compuestos* (Castaño et al., 2011), donde se construye un indicador cuantitativo de brecha digital de género (SIGTIC) que, mediante el uso de la Encuesta de Equipamientos TIC del INE permite la comparación de los resultados de inclusión digital y de igualdad tecnológica a nivel europeo. Asimismo, desde un punto de vista menos académico y más divulgativo, puede consultarse la publicación *La brecha digital de género: amantes y distantes* (Castaño et al., 2009), donde también se exponen interesantes resultados sobre las desigualdades de género presentes en el aprovechamiento tecnológico que las personas realizan en el ámbito español.

la edad y la generación”, comenzando *“muy pronto, desde la infancia, y produciendo efectos considerables a lo largo de la vida”* (Coavoux, 2012, p. 8). De esta forma, las diferencias por género no son independientes de otras variables sociodemográficas relevantes, como puede ser la edad, el nivel de estudios o la clase social de las personas, puesto que, como explica Gusi Bertomeu (2011), algunos estudios han mostrado cómo la brecha digital de género es mucho menor entre los grupos sociales de elevado nivel de estudios, de menor edad y con una situación más estable, siendo además una brecha que está más presente en el uso del ordenador en contraposición al teléfono móvil, cuya utilización se encuentra más generalizada, en líneas generales, entre hombres y mujeres.

Otra dimensión fundamental de la brecha digital de género tiene que ver no tanto con las habilidades o destrezas diferenciales sino con la construcción de los entornos digitales como espacios hostiles para la participación de las mujeres. Esta es la conclusión a la que ha llegado recientemente Emma Jane en un interesante texto titulado *Gendered Cyberhate: A new digital divide?* (2018), donde se analizan diferentes formas de hostigamiento y acoso a las mujeres que se producen en el ámbito online, las cuales inhiben, en muchas ocasiones, la participación digital de algunas mujeres en gran número de actividades digitales por el miedo a recibir algún tipo de represalia, lo cual supone una barrera fundamental para la consecución de su ciudadanía digital plena. Así, como señala esta autora, *“el impacto del odio digital de género [gendered cyberhate] (...) está impidiendo la participación y la consecución de la ciudadanía digital y, por lo tanto, constituye una nueva dimensión de la brecha digital de género ya existente”* (Jane, 2018, p. 186)

Un punto interesante, relacionado con esta apropiación de género diferencial de la tecnología, tiene que ver con el hecho de que *“los hombres tienen actitudes más positivas hacia los ordenadores y actitudes más estereotipadas hacia su capacidad para utilizarlos”* (Van Deursen y Van Dijk, 2015b, p. 382). Estos estereotipos tienen que ver con una asociación que se ha realizado, tradicionalmente, entre los hombres y la tecnología, mientras que a las mujeres se las orientaba hacia el ámbito humanístico o, directamente, se las relacionaba exclusivamente con el contexto del cuidado. Para Manuel Espín, la propia diferenciación entre ciencias duras, como un espacio social masculinizado, frente a disciplinas humanísticas, como un espacio feminizado, puede estar en la base de estas actitudes diferenciales de unos y otras hacia el uso de la tecnología, en general, y hacia la adquisición de conocimientos y destrezas digitales avanzadas, en particular:

“Aunque todavía en la universidad española actual en la que el número de mujeres matriculadas supera por primera vez al de hombres, la presencia femenina en las titulaciones científicas es menor que en las de humanidades, las diferencias son cada vez más reducidas. (...) A través de esa concepción obsoleta de los espacios herméticos ‘ciencias’/‘letras’ se venía a establecer un nefasto antagonismo formado de un rosario de desconfianzas.” (Espín, 2011, p. 143).

Espín entiende que esta nefasta división entre ciencia y humanidades ha sido, en gran medida, superada en el caso de los colectivos más jóvenes, lo cual quizá es una visión excesivamente optimista, más aun teniendo en cuenta que la presencia de mujeres en los llamados itinerarios “tecnológicos” sigue siendo mucho menor, comparativamente, a la de los hombres. Con todo, lo que nos interesa recalcar aquí es la construcción discursiva que se ha realizado histórica y socialmente de la tecnología como un espacio reservado exclusivamente a la masculinidad hegemónica o, por lo menos, donde los hombres se sentían mucho más seguros que las mujeres, lo cual podría incidir en las actitudes de unos y otros hacia la capacitación en el uso de Internet. Así, como señala Bertomeu:

El patrón androcéntrico sustenta una ideología belicista y de dominación sobre el más débil y, especialmente, de discriminación sobre las mujeres. La socialización de todos los agentes implicados en la cadena de los videojuegos (productores, guionistas, desarrolladores, publicistas) dentro de estos parámetros culturales contribuye a que se conciban unos productos fieles a su imaginario masculino, que responden a lo que desde la representación social serían los deseos, fantasías y aficiones de los varones.” (Bertomeu, 2011, p. 196).

Finalmente, desde una perspectiva más matizada, es interesante mencionar el análisis realizado recientemente por Carla Ganito (2018) para el caso portugués, en el que se describen las diferentes formas de apropiación y uso de la telefonía móvil por parte de las mujeres en diferentes momentos de su trayectoria vital. Según Ganito, los estudios tradicionales sobre nuevas tecnologías y género pueden dividirse entre dos grandes grupos: en primer lugar, encontraríamos aquellos estudios que, partiendo de una perspectiva descriptiva y haciendo uso, generalmente, de una metodología cuantitativa, intentan mostrar las diferencias de acceso y uso de las TIC por parte de hombres y mujeres. En el caso específico de la telefonía móvil, frente a otras tecnologías digitales como podría ser Internet o el uso del ordenador, esta orientación ha conducido a una visión generalmente positiva de los dispositivos móviles, que son descritos como tecnologías igualitarias, ya que la frecuencia e intensidad de uso de los mismos, en las sociedades occidentales, cada vez es más similar entre hombres y mujeres. Esta visión simplista, según Ganito, ha sido complementada por una segunda línea de investigación que, basándose en la perspectiva teórica feminista e incorporando perspectivas metodológicas más bien interpretativas y cualitativas, ha mostrado cómo *“el teléfono móvil, de forma similar a otras tecnologías domésticas, refuerza los roles tradicionales de género”* (2018, p. 88).

Tabla IV. Tipología de uso del teléfono móvil de las mujeres portuguesas en base a su etapa vital

Etapa vital	Forma de uso predominante del teléfono móvil
<i>Dependientes solteras</i>	Interacción social y autonomía
<i>Jóvenes independientes</i>	Autonomía e imagen profesional
<i>Nesting</i>	Interacción social
<i>Madres</i>	Seguridad y control
<i>Maduras independientes</i>	Accesibilidad e interacción social
<i>Madres independientes</i>	Interacción social y control
<i>Nidos vacíos</i>	Autonomía y seguridad

Fuente: Elaboración propia a partir de tipología establecida de Carla Ganito (2018)

Lo interesante del trabajo de esta autora, sin embargo, está en el hecho de que se centra específicamente en las formas diversas de domesticación tecnológica y de uso de los dispositivos móviles por parte de las mujeres, construyendo una interesante tipología de formas de uso del teléfono móvil, en la cual juegan un papel fundamental las características socioestructurales de las mujeres, pero también su propia trayectoria vital. La conclusión principal es que no existe un uso dominante del teléfono móvil, sino que éste tiene diferentes usos a lo largo del curso vital de las mujeres, quienes *“no valoran el dispositivo en sí sino el papel central que juega en sus vidas, el cual es enormemente dependiente de su etapa vital, ya que el role asignado al teléfono móvil se altera cuando las mujeres pasan de una etapa vital a otra”* (Ganito, 2018, p. 99). Otro interesante aspecto de la investigación de Ganito es que construye, para el caso de las mujeres portuguesas,

una interesante tipología de formas de uso del teléfono móvil en base a las distintas etapas vitales que atraviesan a lo largo de su vida, tal y como resumimos en la Tabla IV.

3.2.3.2. Posición socioeconómica y uso de Internet

Además de la brecha digital de género, el análisis de las condiciones socioeconómicas de los sujetos, y cómo éstas se relacionan con el tipo de uso que realizan de Internet –una vez que el acceso a dicha tecnología está garantizado– ha sido uno de los campos en los que los estudios sobre desigualdad digital más se han desarrollado desde mediados de los años 2000. Principalmente, estos estudios intentan mostrar cómo, incluso a partir de unas condiciones mínimas de acceso a la tecnología similares, existen importantes factores económicos y sociales que se relacionan estrechamente con la apropiación diferencial que los sujetos realizan de la tecnología, por lo que suponen, otra vez, un ataque generalizado a las perspectivas que intentan homogeneizar las prácticas digitales de los sujetos bajo un patrón común. Específicamente en el caso de los jóvenes, este tipo de perspectivas han servido para mostrar cómo no existe un patrón generacional único en el uso que los jóvenes de las sociedades avanzadas realizan de las tecnologías digitales, sino una enorme variedad de formas específicas de domesticación de dichas tecnologías vinculadas a sus condiciones específicas de existencia. Para Marina Micheli (2015), por ejemplo, existe una falta de preocupación general en los estudios sobre juventud y nuevas tecnologías por mostrar estas desigualdades de clase y condición socioeconómica más allá de los estudios específicos de brecha digital. Para esta autora, la causa tiene que ver con que los temas de interés más frecuentes en el campo de las nuevas tecnologías y la juventud tienen que ver con el carácter emancipatorio de Internet, con las potencialidades comunicativas, informacionales, de organización política o de entretenimiento de estas plataformas y, por otro lado, con los riesgos y peligros asociados a la red:

“Al contrario que la narrativa de los medios sobre los adolescentes y niños digitales, existen notables diferencias en términos de acceso a Internet, uso y habilidades entre los jóvenes. Sin embargo, fuera del campo de las desigualdades digitales, pocos investigadores parecen admitir que el contexto social moldea la relación de los jóvenes con los medios digitales. El énfasis suele estar puesto en otros asuntos, como las transformaciones ocurridas en el aprendizaje, la colaboración, la socialidad, la participación cívica y los riesgos. Por supuesto que éstos son temas extremadamente relevantes, pero también están intrínsecamente ligados a las diferencias y desigualdades en el uso de Internet. Precisamente porque los niños y adolescentes actuales están involucrados en esos procesos revolucionarios, más investigación debería dirigirse a examinar cómo los ejes tradicionales de desigualdad pueden influir en la inclusión digital, conduciendo a nuevas formas de desigualdad” (Micheli, 2015, p. 56)

De esta forma, en este extracto de Micheli se muestra la preocupación por intentar mostrar cómo en un panorama de creciente digitalización, especialmente entre las generaciones más jóvenes, es sumamente importante analizar los procesos por los que las formas tradicionales de desigualdad social –las condiciones económicas, sociales y culturales de los sujetos– influyen en las nuevas formas de desigualdad digital. Siguiendo la misma línea, Tom Boonaert y Nicole Vettenburg (2011) analizan cómo la literatura sobre juventud y nuevas tecnologías presenta una visión despolitizada y acrítica sobre el uso de Internet, presentando un importante sesgo de clase media a la hora de proponer un modelo ideal de joven hiperconectado al que el resto de las personas deben intentar aproximarse, pero dejando totalmente de lado el contexto social en el que dichas prácticas digitales se producen. Para estos autores, el problema principal de este tipo

de aproximaciones no es únicamente su carácter simplista y determinista, desde el punto de vista tecnológico, sino el hecho de que *“la juventud es construida como un grupo homogéneo en el que todos deben ser empujados hacia la misma norma de clase media. (...) Este es un caso de empoderamiento de los poderosos, (...) en el que los valores de clase media son reforzados y la posición social de estos jóvenes es confirmada”* (Boonaert y Vettenburg, 2011, p. 61), mientras que los jóvenes en las posiciones más desfavorecidas de la escala social solo tienen la opción de amoldarse a esta norma social o quedar excluidos de las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Una conclusión muy similar extraen Isabella Mingo y Roberta Braccialle (2018), quienes analizan los dos primeros niveles de la brecha digital (acceso y uso) a partir de la noción sociológica del “Efecto Mateo”, destacando cómo las clases sociales más aventajadas en términos socioeconómicos pueden aprovechar en mayor medida las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías, por lo que el proceso de digitalización no solo reproduce la desigualdad, sino que es un importante acelerador de la misma. Así, se trata de la misma idea defendida por Ragnedda en su modelo de difusión tecnológica estratificado (2017, p. 21), al señalar que las desigualdades vinculadas al proceso diferencial de incorporación de las tecnologías se acumulan con respecto a las desigualdades socioeconómicas y culturales previas, multiplicando las asimetrías entre los grupos más y menos desfavorecidos

Teniendo en cuenta estas consideraciones, podemos presentar algunas investigaciones que han intentado relacionar las condiciones socioeconómicas y de clase social de los jóvenes con el uso que realizan de Internet. Como punto de partida, es sumamente interesante el trabajo desarrollado por Teresa Correa (2016) entre jóvenes chilenos, en el que se muestra cómo conforme la brecha digital de acceso –al menos en términos generales– va reduciéndose cada vez más, sin embargo la brecha de uso se hace cada vez mayor. Utilizando una metodología cuantitativa basada en el análisis de encuesta y centrándose específicamente en el uso que los adolescentes realizan de las redes sociales, Correa muestra cómo, si bien estas aplicaciones y plataformas son usadas habitualmente por sujetos de distinto origen y posición social, son específicamente los jóvenes de mayor estatus socioeconómico y nivel cultural los que son capaces de realizar un mayor aprovechamiento de las mismas. La diferencia, de hecho, es especialmente marcada en aquellos usos que van más allá de la mera comunicación y el entretenimiento, abarcando actividades como la expresión personal, el acceso a la información, la formación online o la búsqueda de empleo. Así, para esta autora, si bien en términos de acceso a estas plataformas o de frecuencia de uso no aparecen diferencias remarcables, *“las diferencias emergen cuando se analizan los tipos de uso. (...) Los individuos más educados y habilitados tienden a usar Facebook de una manera más expresiva y potencialmente más beneficiosa. (...) Especialmente, hemos encontrado que la gente de contextos más privilegiados (...) usa Facebook para propósitos informacionales y movilizadores”* (Correa, 2016, p. 9). En la misma línea de Correa podemos citar el trabajo de Pierre Mercklé y Sylvie Octobre (2012), quienes han utilizado una encuesta longitudinal de adolescentes franceses durante la primera década del siglo XX para dar cuenta de las enormes diferencias que existen en las formas de adopción y uso de las nuevas tecnologías, en especial del ordenador y de Internet. De este modo, se constata que, si bien existe una cierta “igualación” en cuanto al acceso de los jóvenes, las diferencias de uso siguen siendo gigantescas, de forma que los jóvenes varones y de clases más altas acceden a las TIC de una forma privilegiada, y muestran un uso más diversificado de la red, que va más allá del ocio o de la escuela. Utilizando un modelo teórico basado en Bourdieu y Lahire, se defiende que la explicación de este uso diferencial de Internet tiene que ver con la transmisión de los hábitos en el contexto familiar, que no tiene que ver tanto, en la actualidad, con la incorporación de un estilo de vida particular sino con la adquisición de unos principios generadores de prácticas –esta es la definición clásica de hábitos– que hacen que

las diferentes clases sociales domestiquen las TIC de formas diversas según el tipo de capital cultural propio de su grupo social.

Asimismo, uno de los aspectos más interesantes del estudio de estos dos autores es su carácter longitudinal, al seguir el uso que los jóvenes realizan de Internet desde los 11 hasta los 17 años, lo que les permite analizar la importancia que revisten los procesos de socialización tecnológica vinculados a la utilización del ordenador dentro de los hogares, así como establecer la relación existente entre el origen social de los sujetos y la evolución que realizan en el uso del ordenador y de Internet a lo largo de su adolescencia. Por lo tanto, se trata de una investigación sumamente reveladora, que permite asistir al proceso de domesticación de la tecnología y a la importancia que juegan los factores sociales y familiares en el aprovechamiento tecnológico que realizan del ordenador, que durante la primera década del siglo XXI se convirtió en uno de los elementos tecnológicos más importantes en la cotidianidad de estos jóvenes. Así, los autores hablan de un proceso de “normalización” del ordenador de los hogares, un dispositivo plagado de una gran porosidad de registros y utilidades, tanto lúdicas como educacionales, configurando una auténtica revolución en la forma de acceder al saber pero también en las prácticas de sociabilidad y de entretenimiento de los adolescentes (Mercklé y Octubre, 2012, p. 5). Esta idea de normalización del ordenador en los hogares de los jóvenes está estrechamente relacionada con el concepto de convergencia social y tecnológica que Amparo Lasén y Elena Casado analizarán, posteriormente, refiriéndose al caso del teléfono móvil (2014a, p. 10), que ha pasado de ser un dispositivo con fines exclusivamente comunicacionales a configurarse como un objeto tecnológico mediacional de gran parte de las prácticas cotidianas de los sujetos. En definitiva, como una extensión más de su identidad fácilmente transportable que acaba agrupando una gran variedad de usos que anteriormente estaban dispersos: es un teléfono, una agenda, un acceso a la información, un dispositivo de entretenimiento, una herramienta de productividad, etc.

Hay que tener en cuenta, de todas formas, que el análisis de Mercklé y Octubre está desactualizado, puesto que el trabajo de campo se realizó entre 2002 y 2008, motivo por el cual el teléfono móvil todavía no es un dispositivo relevante desde el punto de vista de la conectividad a Internet; sí lo era desde el punto de vista de las prácticas comunicativas de los jóvenes, puesto que a comienzos de siglo la penetración de los teléfonos móviles entre los adolescentes era mayor que la penetración de los ordenadores personales. El interés de esta perspectiva, en la actualidad, tiene que ver con la preocupación que muestran los autores por entender este proceso de socialización con los dispositivos tecnológicos, que no es concebida como una transmisión idéntica de formas de acción y de pensar de una generación a la siguiente, sino como una adquisición de disposiciones hacia la acción. O, utilizando la referencia de Lahire, “*se trata de un proceso de conversión, que implica deconstrucción, reconstrucción, mutación y apropiación*” (Mercklé y Octubre, 2012, p. 8). Así, existe una estrecha interconexión entre la posición social de los sujetos y sus trayectorias biográficas en unos contextos sociales específicos y la apropiación distintiva que realizan de la tecnología, que favorece a los colectivos privilegiados, en términos culturales, sociales y económicos, frente a los grupos desfavorecidos.

Una tipología sumamente interesante sobre los usos de Internet de los jóvenes franceses ha sido elaborada por Fabienne Gire y Fabien Granjon (2012), en un texto dedicado a sus *pratiques des écrans* (prácticas audiovisuales) de la juventud, esto es, a los distintos medios y dispositivos tecnológicos que estos jóvenes utilizan en su cotidianidad. Como punto de partida – y esta es una conclusión que comparten gran parte de los estudios de brecha digital sobre población juvenil –, se señala que no existe una única forma privilegiada en la que los jóvenes franceses utilizan los dispositivos audiovisuales, sino muchas formas de apropiación específicas que se vinculan a las propias experiencias vitales de los sujetos. Haciendo uso, al igual que

Mercklé y Octubre, de una línea teórica basada en el concepto de habitus de Pierre Bourdieu, se destaca que *“las prácticas audiovisuales son el producto de un ajuste socialmente marcado por los gustos, los valores, las representaciones y las disposiciones, las cuales están distribuidas desigualmente”* (Gire y Granjon, 2012, p. 9). Lo interesante de su investigación es que no se centra únicamente en el acceso a Internet desde el ordenador, sino que incluyen en su análisis toda una serie de prácticas culturales de consumo vinculadas a los medios audiovisuales, como son el consumo de televisión, los videojuegos, la informática o más específicamente el uso cotidiano de Internet¹⁰⁰. Además, al poner en relación este tipo de prácticas culturales digitales con las condiciones de vida de estos jóvenes, con sus disposiciones hacia dichas prácticas, con sus estilos de vida –en los cuales el uso de determinados dispositivos para determinadas prácticas digitales está totalmente integrado– nos permiten ir más allá de la mera presentación de una tipología de prácticas audiovisuales, poniendo las mismas en relación con los mundos de vida de los sujetos. Esta articulación entre las condiciones sociales de vida y las prácticas digitales les permite, a los autores, enfocar el problema de la desigualdad digital desde un punto de vista puramente sociológico:

“El no-uso de la informática está, sobre todo, asociado con individuos que presentan características de clase populares (capital escolar débil, empleo poco cualificado o sin empleo, origen social modesto, capital económico poco elevado, habitantes de zonas rurales o pequeñas aglomeraciones, etc.). (...) Inversamente, el uso regular está mayormente asociado con individuos que poseen un capital escolar elevado (diplomados superiores o continuando los estudios), urbanos, dotados de un capital económico más elevado, establecidos en un medio social más favorable y viviendo en casa de sus padres” (Gire y Granjon, 2012, p. 4)

Así, en base al tipo de prácticas audiovisuales de los jóvenes, relacionadas con sus posiciones socioeconómicas y estructurales, los autores construyen la siguiente tipología de usuarios de pantallas (Gire y Granjon, 2012, pp. 6–8).

1. **Screenagers:** se trata de aquellos jóvenes que invierten una gran cantidad de tiempo tanto en el ordenador como en la televisión e Internet, por lo que se podría decir que todas ellas forman parte de su cotidianidad.
2. **Computer-centered:** se incluyen en esta categoría los jóvenes cuyo uso se vincula específicamente al ordenador e Internet, pero poco amantes de los videojuegos y el consumo de contenido audiovisual.
3. **Moderates:** utilizan tanto el ordenador como la televisión, y también acceden a Internet, pero con una frecuencia de uso mucho más moderada que los “screenagers”.
4. **TV-centered:** en esta categoría se incluye a aquellos jóvenes que focalizan su consumo audiovisual en los contenidos televisivos, mientras que realizan una utilización muy minoritaria de Internet y el ordenador en general.
5. **No-TV:** incluye únicamente al 3% de los jóvenes entre 15 y 34 años, siendo su característica más distintiva que no ven la televisión prácticamente en ningún momento. Además, Internet forma parte integral de su cotidianidad, siendo el grupo que utiliza el ordenador con más frecuencia.

¹⁰⁰ Al igual que en caso del estudio de Mercklé y Octubre (2012), la investigación desarrollada por Gire y Granjon no incluye el uso del teléfono móvil entre sus dispositivos analizados, ya que la encuesta en la que basan su análisis fue realizada en el año 2008, momento en el cual aún no se había producido el auge de los teléfonos móviles inteligentes.

En todo caso, a pesar de que esta tipología se refiere a un contexto tecnológico y social bastante alejado de la actualidad, ya que la enorme difusión de los dispositivos móviles probablemente cambiaría enormemente las conclusiones de este estudio, lo que nos interesa es que distintas formas de apropiación de la tecnología pueden relacionarse con las características sociológicas de los sujetos, por lo que no existe una suerte de homogeneidad estructural en el uso de Internet por parte de los jóvenes. Así, si bien la articulación entre el ensamblaje teórico que sustenta la investigación de Gire y Granjon, –que tiene una gran relevancia para el estudio de la desigualdad digital desde una perspectiva sociológica–, y los resultados concretos, plasmados en el establecimiento de una tipología en base a indicadores cuantitativos de tipo de dispositivo más utilizado y frecuencia de uso, no está tan desarrollada como debería, lo que nos muestra este estudio, de nuevo, es que la variabilidad de prácticas digitales de los sujetos, incluso entre los jóvenes, están inextricablemente relacionadas con sus condiciones de vida.

3.2.4. Brecha motivacional: las disposiciones e intereses hacia el uso de Internet

El estudio de los aspectos motivacionales y personales que afectan al uso diferencial de las TIC es, sin lugar a dudas, una de las dimensiones más interesantes que han incorporado los estudios sobre desigualdad digital en los últimos años, una vez que empezaba a constatare cómo la apropiación tecnológica de Internet depende, en gran medida, de procesos biográficos de incorporación de las potencialidades que ofrece esta infraestructura tecnológica a la vida cotidiana de los sujetos, más allá de indicadores macrosociales sobre los niveles generales de accesibilidad o penetración de determinadas innovaciones tecnológicas. Si bien el propio concepto de motivación ha sido controvertido incluso dentro del campo de la propia psicología¹⁰¹, en nuestra propia incorporación del mismo al campo de las prácticas digitales vamos a recalcar principalmente dos aspectos complementarios del mismo: (1) desde un punto de vista consciente, los motivos aluden a los intereses o deseos del individuo, en base a sus expectativas, que le llevan a desarrollar determinados cursos de acción, en lo que sería una visión racional y autónoma del individuo; (2) desde un punto de vista inconsciente, por otro lado, los motivos son también los factores desencadenantes del comportamiento, los impulsos, las pulsiones y la propia energía psicológica (*arousal*) que se moviliza para que poder llevar a cabo una acción. Por lo tanto, cuando nos refiramos a las motivaciones, intereses, actitudes o disposiciones interiorizadas hacia la acción, deberemos tomar en consideración esta doble articulación entre el sujeto racional que toma decisiones y los factores de activación psicológica inconsciente que impulsan el

¹⁰¹ Kleinginna y Kleinginna (1981) recogen más de 100 definiciones diferentes dentro de la psicología, según su orientación: fenomenológicas (el deseo que precede al acto), fisiológicas (activación y alteración del organismo), energéticas (excitación, *arousal*, pulsión, *drive*, etc.), funcionales (estímulo que dirige el comportamiento), vectoriales (energía + comportamiento), temporales-restrictivas (factores inmediatos desencadenantes de conductas), procesuales-restrictivas (estímulo separado de las emociones hacia un determinado objeto), inclusivas (integrando los anteriores aspectos), o escépticas (rechazan la validez científica del término). De forma resumida, el estudio de las motivaciones es rechazado por las aproximaciones conductistas debido a su énfasis en la conducta observable, mientras que forma parte fundamental de la perspectiva psicoanalítica, que ve en los impulsos y las pulsiones inconscientes la fuente misma que dirige la creatividad y la acción humana. Con el desarrollo del cognitivismo como paradigma dominante dentro de la psicología del comportamiento, las motivaciones se confunden, en ocasiones, con los intereses y la voluntad consciente de los sujetos, perdiendo la dimensión más energética y pulsional que motiva la propia acción. Por otra parte, el concepto de motivación se confunde en ocasiones con el estudio de las actitudes, una de las líneas interdisciplinarias entre sociología y psicología que más se desarrolló a mediados del siglo XX (Torregrosa, 1968), sobre todo en la medida en que éstas se entienden de forma simplista como disposiciones individuales hacia determinados objetos.

comportamiento y permiten llevarlo a cabo. En este sentido a diferencia de autores como Kleinginna y Kleinginna (1981), quienes prefieren desarrollar una definición restrictiva y restringida de la motivación, centrada en los aspectos de activación energética, en nuestra caso optamos por una visión más amplia y abarcadora, que nos permita introducir la mirada sociológica, a través de los conceptos *bourdianos* de *habitus* y disposición, que desarrollaremos en el próximo capítulo.

Como punto de partida, los primeros estudios sobre brecha digital motivacional se centraron en el **no-uso voluntario**, esto es, en el estudio de las personas que decidían voluntariamente no acceder a Internet (Lupač, 2018, p. 98), debido a una combinación de factores que tienen que ver con la falta de conocimiento sobre las posibilidades que les ofrecen las nuevas tecnologías, falta de destrezas o habilidades digitales específicas –debido a la ausencia de las TIC en su vida cotidiana– hacia el uso de los dispositivos y falta de percepción de necesidad de utilizar Internet en su particular mundo de vida. De este modo, uno de los primeros estudios sobre las barreras motivacionales fue elaborado por Katz y Aspden (1997) a partir del uso de una encuesta sobre formas de uso de Internet de la población estadounidense. Si bien sus conclusiones están bastante desfasadas, es interesante destacar cómo estos autores ya reconocían la imposibilidad de analizar la desigualdad digital en términos de acceso a Internet, destacando cómo existía una barrera motivacional y de conocimiento, de forma que una parte de los encuestados no utilizaban Internet porque no sabían que utilidad podía reportarles esta tecnología en su vida diaria. Unos años después, a comienzos del siglo XXI, se hablaba de la brecha digital dual (Reddick et al., 2000), al entender que el problema de la desconexión del mundo digital derivaba tanto de la falta de recursos económicos para costearse los equipos tecnológicos necesarios como de factores motivacionales y culturales. Así, era posible diferenciar a los sujetos que expresaban diferentes niveles o grados de uso de Internet de aquellos que decidían voluntariamente no utilizar esta herramienta tecnológica, debido no solo a las dificultades materiales para acceder a los equipos sino también a la falta de utilidad percibida dentro de su mundo de vida particular. En un punto intermedio entre usuarios frecuentes y no-usuarios, podemos encontrar a usuarios que solo utilizan la red de manera esporádica, que acceden de manera intermitente, que rehúsan utilizar los dispositivos tecnológicos, incluso a pesar de vivir en un entorno fuertemente digitalizado, o que han abandonado en algún momento de su vida el uso de los dispositivos tecnológicos (Lupač, 2018, pp. 99–101).

Dentro de los estudios motivacionales sobre el uso de las nuevas tecnologías, una de las tendencias que ha ganado mayor interés, en los últimos años, tiene que ver con el estudio de los procesos de auto-exclusión y los llamados usos evasivos, esto es, las personas que eligen voluntariamente no utilizar Internet. El análisis de los procesos de distanciamiento voluntarios de las TIC complejo, puesto que nos lleva a interrogarnos por las disposiciones y representaciones que los sujetos han interiorizado sobre la utilidad que la tecnología juega en su vida diaria. Aerschot & Rodousakis (2008), por ejemplo, entienden que la falta de motivación es una de las barreras fundamentales que limitan el uso de Internet, junto con la falta de habilidades digitales, la falta de recursos económicos y la falta de conocimiento sobre las potencialidades que esta tecnología tiene para mejorar sus opciones de vida. Eynon y Geniets (2016), por su parte, aluden a la situación paradójica que supone que los colectivos en mayor riesgo de exclusión digital generen disposiciones de rechazo hacia el uso de los dispositivos tecnológicos, retroalimentando su propia exclusión digital. En cierta medida, cuando los sujetos desarrollan expectativas negativas sobre las oportunidades que pueden ofrecerles los medios digitales y sus propias competencias para aprovecharlas, es más probable la desmotivación y la falta de interés. El problema es que la motivación es un vector esencial de alfabetización digital, pero las condiciones

materiales de acceso a la tecnología y al apoyo social son también factores fundamentales a la hora de desarrollar familiaridad, confianza e interés hacia el uso de la tecnología. Así, el propio modelo de los 4 gaps de Van Dijk (2005) establece que la motivación es la primera de las 4 brechas (*gaps*) que permiten la inclusión digital, por delante del acceso físico, las habilidades digitales y las formas diferenciales de uso. En todo caso, es importante matizar que el análisis de las decisiones motivacionales de los sujetos bajo el paraguas neoliberal del paradigma de la libre elección supone una falacia, ya que las propias disposiciones hacia el uso de las TIC, lo que Robinson denomina *habitus informacional* (2009)¹⁰², tienen que ver con las propias experiencias vivenciales de los sujetos, insertos en un contexto social determinado, en el que las representaciones interiorizadas sobre la tecnología reproducen las desigualdades socioeconómicas estructurales que enmarcan las propias posibilidades de acción. Asumir la libertad individual de acción supone encuadrar, al mismo tiempo, los límites estructurales objetivados e interiorizados que condicionan dicha acción, para evitar caer en el sesgo de la responsabilidad individual que atraviesa una buena parte de los discursos políticos y mediáticos sobre la inclusión digital¹⁰³.

"La falta de interés crea una forma de auto-exclusión en la que la elección individual es únicamente una ilusión. (...) Podemos argumentar que el uso de las nuevas tecnologías está determinado por el *habitus* de referencia del individuo, quien puede 'libremente' elegir no usarlas, ensanchando la brecha digital. (...) En otras palabras, la falta de estímulo (...) no es neutral o producto de meras preferencias individuales, sino que reproduce otros factores socio-económicos y culturales presentes en el sistema social" (Ragnedda, 2017, p. 78)

Más allá de la exclusión misma del mundo digital, otra línea de indagación motivacional tiene que ver con la identificación de determinados **patrones culturales de uso**, que se vinculan a intereses, actitudes o disposiciones diferenciales hacia el uso de Internet. Una de las perspectivas motivacionales sobre la brecha digital más interesantes ha sido desarrollada, para el caso del Reino Unido, por William Dutton y Grant Blank (2015). Haciendo uso de lo que denominan el modelo de la estratificación cultural, estos autores realizan una interesante investigación empírica sobre las formas de uso de Internet de los jóvenes británicos, destacando, más allá de las características sociodemográficas de los sujetos, las diferentes formas de apropiación de las tecnologías digitales vinculadas a las experiencias culturales que los sujetos desarrollan a lo largo de sus trayectorias biográficas, en las que incorporan Internet a su vida cotidiana de una forma particular. Así, se define la red como un "objeto cultural" con el que la gente interactúa (Dutton y Blank, 2015, p. 21), de forma que el uso que las personas realizan de Internet se derivan de sus valores y actitudes, más que de su pertenencia a un determinado grupo de edad o su posición socioeconómica. Esta visión, aparte de suponer una importante crítica a las conceptualizaciones generalistas u homogeneizadoras de la juventud, puesto que conceptos como el de "nativo digital" simplifican excesivamente la diversidad de formas de acceso y uso a la tecnología que se presentan empíricamente en la realidad, también critica el reduccionismo social que supone inferir de manera directa el tipo de uso de Internet de los sujetos de sus condiciones socioeconómicas (edad, género, clase social, nivel de estudios) de existencia. Para los autores, en una perspectiva claramente influida por los estudios subculturales de la Escuela de Birmingham

¹⁰² En el apartado 3.4.2 se presenta más en profundidad la propuesta teórica de Laura Robinson, al tratarse de uno de los enfoques más interesantes basados en la obra de Pierre Bourdieu.

¹⁰³ En el apartado 3.3 desarrollaremos más en profundidad este sesgo en relación con el enfoque teórico del individualismo institucionalizado (Beck y Beck-Gernsheim, 2002).

que desarrollaremos en el capítulo 1, lo que es importante es poner en relación el proceso continuado de adquisición de habilidades y conocimientos digitales con los valores, actitudes y motivaciones de los sujetos, así como con sus trayectorias biográficas dentro de una determinada estructura y entorno cultural.

Al partir de una metodología cuantitativa, basada en el análisis de encuesta, los autores identifican cuatro significados que los sujetos asocian a Internet (1 – Disfrute y escape; 2 – Eficiencia instrumental; 3 – Generador de problemas; y 4 – Facilitador social), lo cual les permite presentar la siguiente tipología de usuarios de Internet (Dutton y Blank, 2015, pp. 12–14):

1. **E-Mersivos (E-Mersives):** se trata de la gente que está feliz con el hecho de estar online y que se siente a gusto y “en casa” en el mundo digital, por lo que entiende que la red es una parte natural de su cotidianidad.
2. **Tecno-pragmáticos (Techno-pragmatists):** incluye a la gente que utiliza Internet de una forma instrumental, como medio para conseguir determinados objetivos o acceder a bienes, servicios o información de una manera más eficiente.
3. **Ciber-perspicaces (Cyber-savvy):** este grupo incluye a aquellas personas que utilizan Internet de forma asidua, aprovechándose de las oportunidades que les ofrece, pero que son conscientes de los riesgos y peligros que tiene esta tecnología, por lo que tienen una visión más ambivalente sobre las potencialidades de la red.
4. **Ciber-moderados (Cyber-moderates):** esta categoría agrupa a los sujetos que utilizan Internet, mayoritariamente, como fuente de información o para pasar el rato, pero que no tienen una opinión formada (ni negativa ni positiva) sobre la misma.
5. **A-digitales (A-digital):** por último, en este grupo se incluye a la gente que ve Internet como una fuente de problemas, por lo que decide no utilizar esta tecnología.

Como vemos, esta tipología recoge, por un lado, el tipo de uso mayoritario que los sujetos realizan de la red y, por el otro, la percepción o visión que tienen sobre esta tecnología. Se trata, por lo tanto, de un modelo interesante, que intenta poner en relación la diversidad de usos de Internet con los valores y actitudes de las personas, pero muy limitado, tanto por su aproximación metodológica –puramente cuantitativa, lo que permite establecer una tipología de usuarios, pero no ahondar en sus discursos, prácticas significativas, trayectorias biográficas, etc. – como en su propia conceptualización teórica –se reduce a un problema de actitudes, motivaciones o valores hacia la tecnología procesos de exclusión digital mucho más complejos, que tienen su origen en las condiciones sociales y económicas de los sujetos, en sus procesos biográficas de socialización tecnológica, etc. –. De hecho, se llega a reducir el proceso de adquisición de habilidades digitales, esto es, la alfabetización digital de los sujetos, a una cuestión motivacional, indicando que “*los altos niveles de destreza [digital] podrían ser un epifenómeno que emerge entre la gente que está más interesada en aprender y percibe la red como una maravillosa fuente de cosas novedosas que aprender*” (Dutton y Blank, 2015, p. 23). Por lo tanto, se trata de un modelo insuficiente a la hora de analizar los mecanismos por los que se produce y reproduce la desigualdad digital entre la población, puesto que no entra en los aspectos sociales, económicos y culturales específicos que llevan a determinados sujetos a tener una actitud más favorable hacia la adquisición de conocimientos digitales. Esto es relevante, ya que los propios autores reconocen que el uso de Internet tiene importantes consecuencias para la movilidad social de las personas, debido a que las habilidades digitales son cada vez más importantes en muchos trabajos, carreras y profesiones (Dutton y Blank, 2015, p. 23).

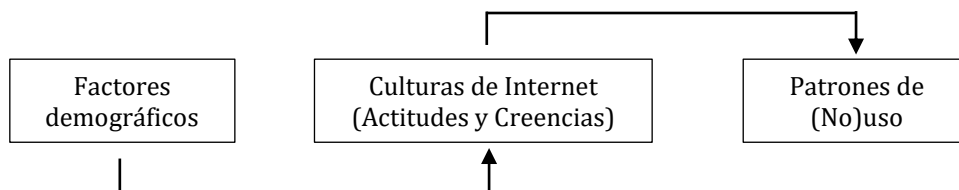
En una investigación posterior, que se centra esta vez tanto en usuarios como en no usuarios de Internet de Michigan, en Estados Unidos, William Dutton, junto con Bianca Residorf, ha desarrollado este modelo de motivacional y actitudinal del uso de Internet en otro interesante texto titulado *Cultural divides and digital inequality* (Dutton y Reisdorf, 2017). En este artículo se destaca, tomando como referencia la noción de cibercultura de Pierre Levi (2007), el concepto de **culturas de Internet**, el cual, según estos autores, no ha tenido suficiente relevancia en las investigaciones empíricas sobre desigualdades digital, las cuales se han centrado, mayoritariamente, en variables sociodemográficas y socioeconómicas, pero no han tenido tanto en cuenta cómo los distintos significados y actitudes que las personas tienen sobre Internet influyen en el tipo de uso que realizan de esta tecnología. Así, entendiendo que tanto usuarios como no usuarios de Internet *“probablemente tienen diversas actitudes y creencias sobre Internet que no pueden ser extrapoladas simplemente de los dispositivos particulares (...) que utilizan”* (Dutton y Reisdorf, 2017, p. 4), establecen una tipología que vincula la culturas de Internet, es decir, los sistemas de creencias y actitudes hacia la red de los sujetos, con el uso específico que realizan de esta tecnología, al entender que no puede medirse el aspecto práctico (uso) y el motivacional (creencias y actitudes) de manera separada. Así, presentan una clasificación en 5 grandes grupos que reproduce y amplía algunas de las características de la tipología elaborada en 2015 para el caso británico:

1. **Escépticos digitales (Digital doubters):** se trata de las personas que tienen más reservas hacia el potencial de Internet, por lo que es el grupo que menos probabilidad tiene de incorporar Internet a su vida cotidiana, como muestran los análisis realizados por los autores.
2. **Instrumentalistas (Instrumentalists):** son aquellos que ven Internet como una herramienta útil, por lo que podrían vincularse con lo que Robinson describe como usuarios prácticos de la red (Robinson, 2009).
3. **Precavidos (Cyber-wary):** se trata de aquellos usuarios de Internet que enfatizan los aspectos negativos de esta herramienta, como son los problemas de seguridad y de privacidad, pero que aun así muestran un mayor uso cotidiano que los escépticos.
4. **Ciber-perspicaces (Cyber-savvy):** es el grupo mayoritario en la muestra de Dutton y Reisdorf, y se compone de aquellas personas que se sienten más confortables a la hora de utilizar Internet, destacando mayoritariamente los aspectos positivos de esta herramienta, tanto en el plano instrumental como comunicacional y de ocio.
5. **Asociales (asocials):** se trata de aquellos que creen que Internet es una buena herramienta para ahorrar tiempo y buscar información, pero recelan del uso social de las plataformas digitales, como las redes sociales.

A partir de esta tipología, los autores llegar a señalar que las actitudes hacia la tecnología, ejemplificadas en estas cinco culturas básicas de Internet, tienen un efecto más importante que las variables sociodemográficas clásicas (género, edad, nivel de estudios, clase social, etc.) a la hora de pronosticar los patrones de uso (o no uso) de Internet, tal y como se resume en la figura 6. De nuevo, este encadenamiento nos recuerda a la distinción de los teóricos de la Escuela de Birmingham entre estructura, cultura y biografía (Cohen, 1997; Hall y Jefferson, 2003). Asimismo, este tipo de estudios muestran la relevancia que tienen las actitudes hacia Internet a la hora de explicar por qué algunas personas deciden no utilizar Internet. En base a sus resultados, que como hemos visto presentan una metodología exclusivamente cuantitativa, los autores llegan a concluir que, *“si bien los factores demográficos juegan un rol a la hora de influenciar las actitudes (...), gran*

parte de este efecto es indirecto en el modelado de las culturas de Internet” (Dutton y Reisdorf, 2017, p. 17).

Figura 6. Patrón de uso (y no uso) de Internet en términos motivacionales



Fuente: traducción del original de Dutton y Reisdorf (2017, p. 18)

Finalmente, desde una perspectiva más cercana a la psicología, Tia Kekäläinen and Katja Kokko (2018) han aplicado la investigación sobre los rasgos de personalidad, específicamente una taxonomía basada en cinco grandes rasgos (extroversión, neurosis, receptividad hacia nuevas experiencias, meticulosidad y simpatía) a las motivaciones de los sujetos para utilizar Internet. Aunque su estudio se centra específicamente en el caso de las personas de mediana edad y en el contexto finlandés, sus conclusiones resultan sumamente interesantes, puesto que permiten poner en relación algunas características individuales de los sujetos con su propensión y motivaciones para utilizar las nuevas tecnologías. Así, sin rechazar la influencia de otro tipo de variables de corte socioestructural o demográfico, las autoras destacan cómo existe una relación entre los rasgos de personalidad y el uso de la tecnología, si bien esta relación no es lineal (Kekäläinen y Kokko, 2018, p. 197), sino que está mediada por las propias culturas de Internet que se desarrollan generacionalmente, por la propia posición socioestructural de los sujetos y por sus propias trayectorias biográficas de socialización con la tecnología. Por ejemplo, se relaciona la baja extroversión y baja receptividad hacia nuevas experiencias con un rechazo motivacional al uso de Internet entre personas de mayor edad, aunque se reconoce que en el caso de los jóvenes los resultados podrían ser diferentes. Asimismo, destacan que resultaría enormemente interesante estudiar perfiles de personalidad existentes en las formas diferenciales de apropiación de las TIC en vez de rasgos de personalidad puramente individuales, lo que supone entender la personalidad desde una perspectiva interactiva entre la esfera individual, el contexto social y el propio proceso biográfico vivencial de cada sujeto, especialmente a la hora de analizar la influencia de las motivaciones en el uso de las TIC. Aunque la aproximación en términos psicológicos al estudio de la brecha digital está bastante alejada de nuestro propio enfoque, de corte sociocultural, sus conclusiones son relevantes a la hora de destacar la importancia que tienen los aspectos motivacionales en las dinámicas específicas de apropiación de la tecnología.

3.2.5. Brecha emocional: la experiencia afectiva de uso de Internet

Una de las líneas teóricas más recientes que se ha desarrollado dentro de los estudios de brecha digital, muy vinculada con los estudios de corte motivacional, pero que merece ser conceptualizada de manera independiente, tiene que ver con la influencia de los factores emocionales y afectivos en el uso de Internet. De este modo, se intenta mostrar cómo la experiencia vivencial subjetiva que desarrollan los sujetos en su apropiación cotidiana de la tecnología es un factor esencial del proceso de incorporación de Internet a la vida social, encuadrando los límites que configuran cualquier tipo de acción digitalmente mediada. Al igual

que ocurre con el concepto de motivación, en el caso de las emociones también encontramos una enorme diversidad de definiciones asociadas a disciplinas particulares¹⁰⁴, en esta investigación nos vamos a centrar en lo que Eduardo Bericat denomina "*la sociología con emociones*" (2000, p. 149), esto es, el estudio de las dinámicas sociales tomando en consideración los aspectos emotivos y afectivos de las mismas. Así, en línea con la teoría de Arlie Hochschild, entendemos que los sentimientos y las emociones son parte consustancial de la vida diaria, por lo que los seres humanos somos, a la vez, seres conscientes y sintientes (1975, p. 299). La preocupación por los afectos y las emociones debe ser, por lo tanto, una parte consustancial de la investigación sociológica, ya que el continuo entrelazamiento y entretejido de vínculos afectivos entre las personas es lo que nos permite hablar la existencia de redes de interdependencia y conexiones sociales. Como señala Norbert Elias, "*solo puede construirse una imagen completa, en el ámbito de la teoría sociológica, a través de la inclusión de las interdependencias personales y, sobre todo, de los lazos afectivos entre las personas, como agentes que mantienen unida la sociedad*" (1978, p. 137). Incluso si pudiéramos situarnos en un nivel de análisis puramente individual, ningún tipo de decisión motivada puede ser llevada a cabo sin tomar en consideración el componente afectivo que impulsa la racionalidad, por lo que el propio análisis de las motivaciones, intereses y disposiciones imbricados en el uso que los sujetos realizan de la tecnología debe tomar en consideración, simultáneamente, la experiencia afectiva y las emociones involucradas en la propia actividad humana.

"Las estrategias racionales del ser humano, maduras a lo largo de la evolución (y plasmadas en el individuo), no se habrían desarrollado sin los mecanismos de regulación biológica, de los que son destacada expresión las emociones y los sentimientos. Además, aun después de que la facultad de razonamiento llega a su madurez, pasados los años de desarrollo, es conjeturable que su pleno despliegue dependa significativamente de la capacidad de experimentar sentimientos" (Damasio, 1996, p. 12)

En el estudio sociológico de las prácticas digitales, la influencia de los factores afectivos y emotivos en el uso de Internet ha sido recalcada, en los últimos años, por las investigaciones de corte cualitativo y los estudios sobre los procesos de apropiación de la tecnología. Así, por ejemplo, Amparo Lasén y Elena Casado (2014b) analizan las prácticas de interacción remediadas

¹⁰⁴ De manera resumida, desde la perspectiva fisiológica, generalmente se conciben las emociones como "*determinados estados mentales de los que es poseída la persona*" (James, 1985, p. 58), y que devienen en reacciones de sorpresa, éxtasis, rabia, miedo, lujuria, etc., por lo que implican una manifestación conductual. Antonio Damasio (1996), sin embargo, ha defendido recurrentemente que los procesos mentales cognitivos racionales no pueden separarse de las expresiones emocionales, por lo que razón y emoción confluyen en el despliegue de cualquier tipo de práctica humana. Si desde la perspectiva psicológica el énfasis se sitúa en la identificación de las emociones básicas, que son universales y endógenas, de las emociones secundarias o sociales (Damasio, 2005), desde una perspectiva sociológica debemos tomar en consideración tres formas diferenciales de adentrarnos al estudio de las emociones, "*la sociología de la emoción, la sociología con emociones y la emoción en la sociología*" (Bericat Alastuey, 2000, p. 149); en otras palabras, el estudio de las emociones a partir de la teoría social, el estudio de las dimensiones emotivas de cualquier práctica social y la incorporación de las emociones al corpus teórico de la sociología. De este modo, si bien la sociología había dejado de lado el estudio de las emociones, para centrarse en los aspectos más estructurales y racionales de la acción humana, especialmente a partir de los años 90 se recupera un interés por esta temática, lo que se ha denominado un giro afectivo de la investigación social (Crespo, 2016). Para Eduardo Crespo, de hecho, el énfasis en los componentes afectivos de la sociabilidad, en el entrelazamiento entre lo individual y lo social, permite dismantelar los supuestos ideológicos del individualismo institucionalizado que promueve el capitalismo neoliberal, motivo por el cual muchas de las perspectivas sociológicas contemporáneas deben interrogarse sobre la importancia que tienen las emociones y los sentimientos en la propia interacción social, postulando una visión fenomenológica, intersubjetiva y relacional de la vida social (Burkitt, 2018)

por los dispositivos móviles, intentando comprender los mecanismos específicos por los que las TIC juegan un papel fundamental en la propia interacción, en la expresión de los afectos y en las prácticas cotidianas de sociabilidad, que se vehiculan a través de procesos de transmisión de información pero también de en la vivencia compartida de afectos. Del mismo modo, Bakardjieva toma en consideración la dimensión afectiva de la interacción a la hora de analizar las formas específicas de incorporación de los ordenadores e Internet a la vida cotidiana de los jóvenes (2005). En el campo concreto de investigación sobre brecha digital, sin embargo, la reflexión sobre la influencia que los aspectos afectivos y emocionales tienen en el aprovechamiento y uso de Internet apenas ha tenido relevancia hasta muy recientemente. Si acaso, las experiencias emocionales aparecían, de manera tácita, asociadas con las motivaciones e intereses desplegados en cualquier tipo de práctica digital (Van Dijk, 2005; Dutton y Reisdorf, 2017; Eynon y Geniets, 2016; Katz y Aspden, 1997). Al asumirse de manera incuestionada la visión neoliberal del individuo atomizado y autónomo, la preocupación se dirigía más hacia los aspectos motivacionales que posibilitan la incorporación a la vida cotidiana de los dispositivos, la adquisición de determinadas competencias digitales y las decisiones relativas a los usos concretos que el individuo desea llevar a cabo en el mundo digital. Sin embargo, tal y como destaca Crespo (2016), el giro afectivo en las ciencias sociales puede ayudarnos a cuestionar esta visión ideológica del individuo autónomo escindido de la sociedad, puesto que la reflexión sobre la construcción social de la subjetividad y las vivencias emocionales nos permiten desmarañar el entrelazamiento de los sujetos entre sí. De este modo, una de las primeras autoras que se ha preocupado por la influencia de la experiencia afectiva de uso de la tecnología en la reproducción de la desigualdad digital ha sido Laura Robinson (2009), puesto que en su separación entre usos desinteresados de la tecnología, frente a usos prácticos, se muestra la importancia del desarrollo de disposiciones hacia el uso de las TIC, que no solo tienen que ver con destrezas o competencias digitales específicas sino, lo que es más importante, con la adquisición de confianza con respecto hacia la propia capacidad para desarrollar nuevos usos de la tecnología y la representación del entorno digital como un entorno familiar. Por supuesto, esta ventaja informacional se deriva de los constreñimientos materiales y temporales que experimentan los jóvenes en situación de vulnerabilidad, pero tiene su contraparte afectiva en una experiencia vivida de uso de la tecnología desagradable, la cual, conforme se va interiorizando a lo largo de la vida de los sujetos, engendra representaciones y disposiciones negativas hacia las TIC que inhiben la adquisición de nuevos conocimientos y el propio interés de los sujetos por dedicar tiempo, de forma desinteresada, al uso de Internet.

La elaboración teórica más reciente de estas intuiciones ha sido conceptualizada a través de la noción de **brecha emocional** –*emotional gap* (Huang et al., 2015)–, que tiene que ver con el análisis de las barreras y costes emocionales que afectan al uso de Internet, entendiendo que cualquier forma de aprovechamiento tecnológico lleva aparejada una experiencia afectiva particular, de forma que el desarrollo de experiencias de frustración, indefensión o sensación de falta de competencias para desenvolverse en el mundo digital suponen una nueva dimensión de la brecha digital, que es necesario tomar en consideración. De este modo, cuando las personas lidian con los constreñimientos materiales, sociales o cognitivos que limitan su posibilidad de acceder y utilizar las nuevas tecnologías, como la falta de tiempo, la calidad deficiente de los dispositivos o la autopercepción de falta de destrezas necesarias, están predispuestos a experimentar emociones negativas, tales como la sensación de ansiedad, la frustración o la presión ante la necesidad de desarrollar una determinada tarea. Este tipo de experiencias bloquean los procesos de domesticación tecnológica, constituyendo una importante barrera hacia

el uso de Internet que, añadida al resto de barreras que hemos venido analizando, puede engendrar procesos de auto-exclusión del mundo digital.

"Los costes emocionales se definen básicamente como sensaciones de ansiedad o estrés asociadas con el uso de los ordenadores, que se derivan de limitaciones temporales o espaciales. Estos costes pueden incluir el hecho de sentirse una carga al pedir acceso a amigos o familiares, sentir estrés cuando hay que compartir el ordenador para terminar a tiempo una tarea sensible, sentir ansiedad cuando el acceso a la red está limitado temporalmente, o sentir que se está gastando un tiempo valioso al intentar utilizar adecuadamente el ordenador" (Huang et al., 2015, p. 126)

Además, la focalización en los aspectos afectivos del uso de las TIC es relevante porque, debido a su asociación tradicional como un espacio masculinizado y vinculado a la juventud, la evidencia empírica ha mostrado cómo las mujeres y personas de mayor edad suelen subestimar su nivel de competencias digitales, mientras que los jóvenes y los hombres sobrestiman sus capacidades (Lupač, 2018, p. 108). Así, las desigualdades por género o edad, aunque en el caso de otras variables sociodemográficas podría ocurrir algo parecido, están moduladas por las propias representaciones que los sujetos tienen de sus capacidades para desenvolverse adecuadamente en el mundo digital, lo que puede tener efectos de profecía auto-cumplida, de forma que las personas, ante la percepción de indefensión para desenvolverse adecuadamente en el uso de las TIC, rehúyan voluntariamente del uso de estos dispositivos. Esta última idea nos debe llevar a interrogarnos por la importancia de autoconcepto y la confianza que las personas tienen sobre sus posibilidades de utilizar adecuadamente las TIC. Dentro de esta línea de análisis, una propuesta sugerente ha sido presentada recientemente por Klinkisch y Suphan (2018), quienes han postulado la posibilidad de estudiar la desigualdad digital desde el modelo filosófico de la teoría del reconocimiento de Axel Honneth (1997). Así, partiendo de la idea de que *"el reconocimiento que las personas tienen de sí mismas está a la vez orientado por normas, valores, estructuras y objetivos del mundo social, así como por necesidades individuales, creencias y ambiciones"* (Klinkisch y Suphan, 2018, p. 119), se pretende analizar la experiencia subjetiva de uso de las tecnologías digitales en base a la autoconfianza, el respeto por uno mismo y la autoestima. Así, la brecha digital afecta tanto a las dimensiones más personales de la percepción de los sujetos como a sus relaciones con los demás. Si bien las TIC permiten que la interacción humana no dependa de la co-presencia física, siempre existe un importante componente afectivo y emocional en cualquier tipo de práctica digital, que tiene que ver con la manera en que las personas se conciben a sí mismas y su relación con los demás.

3.3. CUESTIONAMIENTOS Y LÍMITES DE LA INVESTIGACIÓN SOBRE BRECHA DIGITAL

Con el avance del proceso de digitalización, tanto a nivel macro como microsocioal, y el surgimiento de la preocupación política por las desigualdades que el desarrollo e implantación diferencial de las nuevas tecnologías podrían tener en la sociedad, también han surgido voces que cuestionan la universalidad y globalidad de la argumentación que sostiene los estudios de brecha digital. Principalmente, desde las sociedades occidentales en las que dicho modelo fue propuesto se critica su determinismo tecnológico inherente (Haffner, 2018; Kretchmer, 2018; Morozov, 2015), que encaja con la justificación ideológica de un determinado tipo de sociedad, basada en el neoliberalismo económico globalizado y la asunción acrítica de las bondades inherentes de la

sociedad de la información. Desde los modelos teóricos decoloniales (Moyo, 2018) se cuestiona el imperialismo y colonialismo que subyacen al intento de promover un determinado proceso universal, unidireccional y unívoco de digitalización, recalcando la necesidad de analizar en profundidad las especificidades de cada ámbito cultural y social específico, contextualizando y situando adecuadamente el papel que las tecnologías de la información y la comunicación juegan en el despliegue de las dinámicas sociales, económicas y culturales. Como elemento de anclaje entre las diversas críticas, vamos a utilizar el libro de Petr Lupač, *Beyond the Digital Divide* (2018), puesto que se trata del autor que ha hecho un esfuerzo más pormenorizado y concienzudo por dismantlar los fundamentos ideológicos y conceptuales de los estudios sobre brecha digital, así como la retórica misma sobre la sociedad de la información. Evidentemente, muchas de las críticas que presentamos a continuación son más evidentes en el caso de los modelos originarios que promovían la reducción de la desigualdad digital a través de la simple facilitación del acceso a los equipamientos tecnológicos (*have vs have nots*), si bien sus advertencias siguen vigentes en la actualidad, especialmente en el caso de nuestra investigación, que puede incluirse claramente en el campo de los estudios de brecha digital. De este modo, las flaquezas de las que adolece el enfoque de la brecha digital pueden clasificarse en los siguientes puntos: (a) reducción de las TIC a Internet, (b) inevitabilidad del proceso de digitalización, (c), impacto universal, directo, positivo y constante del proceso de digitalización, (d) imperialismo neoliberal y colonialismo tecnológico, (e) multiplicidad de formas de desarrollo posibles, (f) sesgo de la culpabilidad individual, y (g) falta de articulación con los estudios de estratificación social.

(a) Reducción de las TIC a Internet. La primera problemática fundamental de los estudios de brecha digital tiene que ver con la conceptualización misma de qué equipamientos, herramientas y plataformas tecnológicas son consideradas relevantes a la hora de explicar al auge de la sociedad de la información. Así, la era de la información se produce, principalmente, por el surgimiento de un sistema tecnológico hipertextual integrado (Castells, 2011a, p. 104), basado en la convergencia de las transformaciones producidas en los campos de la microelectrónica, la computación y las telecomunicaciones, que hacen de Internet la tecnología central del mundo contemporáneo (Lupač, 2018, p. 34). De este modo, la mayor parte de los estudios de brecha digital, a la hora de hablar de tecnologías de la información y la comunicación, de tecnologías digitales, de dispositivos o de herramientas comunicacionales se refieren, principalmente, al acceso y uso diferencial a Internet como factor vertebrador de la desigualdad, lo cual limita enormemente la comprensión de las prácticas mediadas digitalmente de la ciudadanía, que no se asocian exclusivamente a Internet. Aunque este sesgo es más evidente en los primeros estudios de brecha digital, Lupač destaca la excesiva atención que recibió el uso de los ordenadores personales y la accesibilidad a redes fijas de Internet en los hogares como factor fundamental de inclusión digital, dejando de lado otro tipo de dispositivos enormemente frecuentes en las prácticas cotidianas de la ciudadanía, como pueden ser, por ejemplo, los primeros teléfonos móviles, que son los grandes ausentes de los estudios originales de brecha digital. Aunque en la actualidad, debido a la diversificación de perspectivas y la independencia de la conectividad digital del uso de los ordenadores de sobremesa ha enriquecido enormemente las perspectivas sobre brecha digital de acceso –ver apartado 3.2.1–, no deja de ser relevante el hecho de que los teléfonos móviles únicamente han sido incorporados a los estudios de brecha digital una vez que han incluido la posibilidad de conectarse a Internet; esto es, una vez que aparecieron los smartphones a finales de la década de los 2000 (Lasén y Casado, 2014b; Lee et al., 2014; Pearce y Rice, 2013; Tenhunen, 2018). Para Lupač, esta obcecación en Internet como factor exclusivo de desigualdad digital ha oscurecido otro tipo de prácticas organizativas, comunicativas e informacionales que no se derivan necesariamente del uso de esta tecnología, sirviendo para

construir una retórica de la sociedad de la información como un proceso universal, lineal e inevitable, tal y como vamos a ver a continuación.

(b) Inevitabilidad del proceso de digitalización. Este sesgo tiene que ver con la conceptualización del proceso de digitalización, y del auge de la sociedad de la información, como un fenómeno natural, inevitable y, en cierta medida, deseable, separada de los procesos históricos de cambio social que han experimentado las distintas sociedades humanas en las últimas décadas y de las condiciones estructurales (económicas, políticas, culturales, sociales, etc.) en las que la propia sociedad de la información se ha engendrado. Mediante esta abstracción de los factores tecnológicos con respecto de otras dinámicas sociales, es posible entender la informatización y la digitalización como dinámicas externas a la propia capacidad de agencia humana (Kretchmer, 2018), señalando como la tendencia hacia una mayor interconexión en red de los sectores productivos y dinámicas sociales es irremediable. Así, *"la sociedad de la información se presenta a sí misma como una forma de evolución natural, como el ímpetu que fundamenta la actual fase del desarrollo social y como una necesidad histórica universalmente aceptada de la que no se puede escapar, convirtiendo en fútiles los esfuerzos por rehuir el uso de las TIC"* (Lupač, 2018, pp. 153-154). Esta limitación se vincula con el determinismo tecnológico que subyace la propia teoría de la sociedad de la información, al entender que la digitalización progresiva es la única vía posible para garantizar el progreso social, de forma que las desigualdades sociales pueden resolverse mediante la implantación acrítica de las TIC. Como señala John Haffner, esta visión no es nueva, ya que *"la aproximación del determinismo tecnológico reduce la brecha digital a la problemática arcaica, dentro del discurso desarrollista, que sitúa a los excluidos digitales en una trayectoria lineal temporal para devenir digitalmente incluidos"* (2018, p. 104). La solución, por lo tanto, sería evitar caer en este tipo de reduccionismos que entienden que el cambio social única y exclusivamente puede producirse a través de la innovación tecnológica y, lo que es más importante, que esta innovación tecnológica únicamente puede seguir un determinado camino predefinido, predeterminado y controlado por los países en desarrollados, que son quienes han exportado su modelo de progreso al resto. A partir de una crítica más amplia sobre el papel que la tecnología juega en las sociedades contemporáneas, Evgeny Morozov ha utilizado el término de solucionismo tecnológico (2015) para describir lo que entiende que es una auténtica ideología que domina la contemporaneidad, basada en la búsqueda de soluciones puramente tecnológicas para todo tipo de problemas sociales, con lo que se invisibilizan las formas de poder y dominación que subyacen a gran parte de los problemas sociales que vivimos en la actualidad:

"Esta búsqueda interminable de perfección (...) reformula todas las situaciones sociales complejas como problemas con definición clara y soluciones definitivas y computables, como como procesos transparentes y obvios a primera vista que pueden optimizarse sin mayor esfuerzo. (...) A la ideología que legitima y sanciona este tipo de aspiraciones la llamo solucionismo. (...) Designa una preocupación poco saludable por encontrar soluciones atractivas, monumentales y de mentalidad estrecha (...) a problemas por demás complejos, fluidos y polémicos. (...) El solucionismo da por sentado el problema que intenta resolver, en vez de investigarlo, y así llega la respuesta antes de haber formulado las preguntas en toda su amplitud. (...) No solo hay una gran cantidad de problemas que no se adecúan a la caja de herramientas del solucionismo, sino que, además, lo que muchos solucionistas consideran problemas por resolver no lo son en absoluto" (Morozov, 2015)

(c) Impacto universal, directo, positivo y constante del proceso de digitalización. En línea con la problemática anterior, otro sesgo tiene que ver, según Lupač (2018, pp. 136-137), con la idea indemostrable de que el avance tecnológico induce la transformación social de manera

universal –en todos los contextos y ámbitos sociales por igual–, directa –sin mediación de otro tipo de factores socioestructurales–, positiva –los efectos de la digitalización siempre son deseables para la consecución de un mundo mejor– y constante –no existen pasos en falso o desaceleraciones del ciclo de digitalización–. El problema fundamental, por lo tanto, se deriva de la asimilación que los estudios de brecha digital han realizado de un modelo excesivamente simplista de la difusión tecnológica, que entiende que la apropiación de las nuevas innovaciones tecnológicas va progresivamente, por sedimentación, a extenderse a las distintas capas de la sociedad, en lo que Ragnedda y Lupač han denominado la hipótesis de la normalización¹⁰⁵. Para Ragnedda, además, este tipo de modelos de difusión se basan en lo que ha denominado aproximación telefónica, que *“se centra principalmente en los costes de la difusión de las tecnologías, reduciendo el fenómeno de la brecha digital a un problema tecnológico y económico”* (2017, p. 16). Es decir, entiende que la difusión de Internet puede compararse con la penetración de cualquier otro tipo de tecnología de la información, como por ejemplo el teléfono, de forma que una vez que un hogar está conectado a la red el problema de la desigualdad desaparece, sin tener en cuenta que las personas no utilizan la tecnología de manera natural o innata, sino a través de un proceso biográfico de socialización tecnológica. El problema de esta aproximación determinista al problema de la desigualdad digital, que ha estado presente en los primeros modelos de inclusión digital, es que, aparte de ingenua y simplista, puede ser útil para describir el proceso de universalización social de una tecnología, *“pero es inútil a la hora de analizar las desigualdades sociales, culturales, políticas y económicas que están en la base de las diferentes formas de acceder y usar Internet”* (Ragnedda, 2017, p. 12).

Una idea muy similar es defendida por Petr Lupač (2018, pp. 113–114), al resaltar que la enorme acumulación de investigación empírica sobre desigualdades digitales ha mostrado cómo las asimetrías vinculadas al acceso y uso de Internet son mucho más acuciantes que las que encontramos en el caso de los medios de comunicación tradicionales, debido a las diferentes formas de apropiación, uso y aprovechamiento tecnológico, así como a la distribución desigual de las competencias y destrezas necesarias para utilizar las diferentes potencialidades que ofrecen. Con todo, según este autor, debemos evitar las aproximaciones simplistas que entienden que la desigualdad digital se traduce de manera directa en una desventaja para desenvolverse en el mundo social. Si bien el entrelazamiento entre las rutinas e instituciones sociales contemporáneas y las tecnologías digitales no es puesto en duda, sí que es posible cuestionar la idea de que la exclusión del uso de Internet se traduce necesariamente en una exclusión de la vida social, de forma que los sujetos que no usan estas herramientas tecnológicas están, irremediablemente, condenados a vivir en una posición periférica dentro del entorno digitalizado de la sociedad de la información. Por el contrario, como ya hemos visto, la exclusión del uso de las TIC no solo es estructural sino también, en algunos casos, voluntaria, por lo que uno de los objetivos de los estudios de brecha digital debería ser el dimensionamiento y explicitación de los ámbitos institucionales, organizativos y de interacción humana en los que, dentro de un contexto social y geográfico específico, el desenvolvimiento competente en las tecnologías digitales es indispensable. Para que esto se produzca, en definitiva, es pertinente la convergencia de dos factores independientes: (1) la incrustación de una determinada tecnología en la vida social y (2) la imposibilidad de recurrir a otras alternativas tecnológicas de manera viable para desplegar la misma práctica: *“la validez de la tesis de la brecha digital es directamente proporcional a la indispensabilidad del uso de las TIC en un determinado entorno social, esto es, es directamente*

¹⁰⁵ La cual ya vimos anteriormente, en el apartado 3.1.2

proporcional, simultáneamente, a la proliferación de las TIC y al grado en que dicha TIC no pueda ser remplazada por un medio comunicacional alternativo" (Lupač, 2018, p. 164)

(d) Imperialismo neoliberal y colonialismo tecnológico. Dentro de la conceptualización de la sociedad de la información como un horizonte deseable, neutral e inevitable, es importante destacar la profunda crítica que se ha realizado a este modelo de desarrollo desde las teorías decoloniales y las perspectivas críticas con el proceso de digitalización mismo. Aunque existe una enorme variedad de cuestionamientos posibles según el contexto nacional y geográfico específico al que nos refiramos, podemos agrupar las principales líneas de desmantelamiento del discurso pro-innovación en los siguientes puntos. En primer lugar, de forma general, se puede identificar en el modelo de la sociedad informacional un tipo clásico de desarrollismo imperialista y colonial, basado en la extensión de Internet a escala global como una forma de incorporación al modelo neoliberal de economía globalizada de las culturas y sociedades de la periferia del sistema, que Last Moyo (2018) ha denominado el "sur global". Este autor, que analiza específicamente el caso de la implantación de la economía globalizada e Internet en África desde una perspectiva marxista y decolonial, se pregunta, por un lado, si la forma de acceso a Internet en África constituye una forma de colonialismo económico y cultural de los países occidentales sobre el resto y, por otro lado, si las limitaciones para utilizar Internet constituyen una suerte de apartheid digital que se suma a otro tipo de desigualdades económicas, sociales y culturales:

"La modernidad occidental dio a luz un orden mundial radicalmente jerarquizado, imperialista, colonialista, euro-estadounidense-céntrico, cristiano-céntrico, hetero-normativo, patriarcal y violento. (...) Estas divisiones en el mundo físico también se reproducen en el mundo virtual de Internet a través de nuevos modos de discriminación que representan el apartheid digital" (Moyo, 2018, p. 134)

Por lo tanto, en el propio modelo de desarrollo tecnológico que presentan estas aproximaciones desarrollistas existiría, de partida, un sesgo imperialista de una parte del mundo privilegiado (económica, social y culturalmente) al resto, por lo que la mera extensión de las redes tecnológicas y la incorporación de estos territorios a la economía red, por utilizar la terminología de Castells, no serviría para solucionar este problema, sino que reproduciría las desigualdades sociales en las que se fundamenta el propio modelo de desarrollo mismo. Es por esta misma lógica que Moyo rechaza, por ser idealistas y discriminatorios con las minorías oprimidas, algunos de los conceptos que ha popularizado la globalización, como son los de cosmopolitanismo (Bhabha, 2018), aldea global o sociedad de la información, al entender que, *"el colonialismo del poder, (...) amparado por la ideología liberal, despliega a través de palabras pegadizas, dulcificadas y rimbombantes (...) la intención de explotar al otro"* (Moyo, 2018, p. 142). Una idea muy similar es defendida por Lupač (2018, p. 154), quien se interroga por la posibilidad misma de reducir la brecha digital en un mundo asentado en la proliferación de formas económicas de dependencia y factores estructurales de desigualdad social. Así, el problema de los modelos unidireccionales y simplistas sobre la difusión tecnológica como solución a los problemas sociales es que conciben la desigualdad digital como una consecuencia no esperada del proceso de digitalización, como un efecto colateral de la sociedad de la información que es posible paliar. Al analizar el desarrollo tecnológico y la informatización como factores independientes de las propias dinámicas sociales, económicas, culturales y políticas que los engendran, es posible entender la desigualdad digital como una disfunción del sistema, como una coyuntura contingente derivada de los ritmos asimétricos de incorporación a la sociedad global digitalizada, y no como una consecuencia necesaria de las estructuras mismas que fundamental el surgimiento de dicha sociedad. En otras

palabras, la brecha digital no puede reducirse porque no es una consecuencia inesperada de la digitalización, sino el producto mismo de la sociedad de la información:

"Los esfuerzos por mejorar las diferencias internacionales en la adopción de las TIC requerirían la transformación radical del sistema socio-económico entero de relaciones globales. Para resumir, las diferencias en el uso de las TIC están inextricablemente correlacionadas con otras desigualdades de la sociedad, por lo que la erradicación de las mismas no es posible en el sistema social actual (si es que es posible en alguno)" (Lupač, 2018, p. 156)

(e) Multiplicidad de formas de desarrollo posibles. Además de la enmienda a la totalidad que emerge a la luz de las teorías decoloniales y las perspectivas más críticas con el modelo de la sociedad de la información, otra importante línea de desarrollo de los estudios de brecha digital se ha centrado en la comparación de diferentes formas de inclusión digital y desarrollo posibles. Especialmente, han proliferado las aproximaciones que intentan comparar las políticas y estrategias específicas para reducir la desigualdad digital entre países desarrollados y países en vías de desarrollo, atendiendo a las particularidades y especificidades sociales, culturales y económicas de los distintos entornos¹⁰⁶. Por ejemplo, es interesante destacar el reciente estudio de Duygu Özsoy (2018) sobre la brecha digital en Turquía, donde se destaca la importancia de las desigualdades culturales, además de las económicas, a la hora de analizar el grado diferencial de uso de Internet de las personas, de forma que son los grupos más cercanos a la cultura y valores occidentales quienes han mostrado un mayor uso de estas tecnologías. También es enormemente relevante la investigación desarrollada por Citty Williams, Tania Gupta y Marilyn Wallace sobre las colectivos aborígenes australianos, en la que se destaca la necesidad, pero también dificultad, que tienen los colectivos periféricos y minoritarios del sistema para hacer "oír su voz" en Internet, ya que la red no es un espacio neutral libre de sesgos, sino que "*vemos las desigualdades online a través de la sutil re-incorporación [re-embodiment] de categorías offline como la raza, la clase y el género, de forma que las desigualdades sociales se ven reforzadas*" (Williams et al., 2018, p. 165). En una línea parecida, Lorenzo Dalvit, en un interesante texto titulado *The language metaphor* (2018), relaciona el proceso de digitalización con la extensión hegemónica e imperialista de una lengua como mediador necesario de determinadas actividades de las personas a escala global (como podría ser el inglés), que hace a éstas cada vez más dependientes de su uso. Una conclusión similar es extraída por Ahmed Rashid (2016) al analizar las diferencias en el acceso y uso de las TIC por parte de mujeres en cinco países en vías de desarrollo, pertenecientes a contextos culturales y económicos muy diferentes (Bangladesh,. Brasil, Chile, Ghana y Filipinas). El uso de Internet, entre los colectivos analizados, está fuertemente relacionado con elevados niveles de educación formal y destreza en el manejo del inglés (Rashid, 2016, p. 320). Este sesgo lingüístico y cultural es sumamente importante¹⁰⁷, ya que el proceso de digitalización puede describirse como un proceso de colonización de la realidad social, la cual pasa a estar codificada a través del lenguaje de las TIC, el cual no es neutral, sino reproduce determinadas dinámicas de poder y dominación que afectan a las personas en su vida cotidiana:

¹⁰⁶ En el reciente volumen *Digital Inclusion. An International Comparative Analysis* (Ragnedda y Mutsvairo, 2018b) se recogen aproximaciones específicas a la problemática de la inclusión digital en contextos geográficos muy diversos: Europa, Estados Unidos, Australia, Sudáfrica, China, Brasil, Jordania, Irán, Israel, Ghana, Camerún y Kenia.

¹⁰⁷ Si tomamos en consideración los datos ofrecidos por la web Internet World Stats para junio de 2017 (<https://www.internetworldstats.com/stats7.htm>), solo 10 idiomas acaparan aproximadamente el 76% del tráfico de Internet mundial. De ellos, el inglés, situado en la primera posición del ranking, concentra el 25% del tráfico, y el chino, en segunda posición, recoge casi el 20%, seguido del español, que baja al 8%.

“Conforme la digitalización se convierte en el lenguaje en que la realidad está codificada en un mundo cada vez más interconectado, también redefine las dinámicas de poder existentes. Por un lado, las relaciones sociales dependen cada vez más de la interacción digital. La digitalización es la precondition para mantener y acumular capital social, por ejemplo a partir de los beneficios materiales e inmateriales que se adquieren al pertenecer a determinados grupos o conocer a cierta gente. Por otro lado, una masa crítica de usuarios conectados es necesaria en el círculo social de una persona para poder aprovechar el potencial de empoderamiento de las TIC” (Dalvit, 2018, p. 76).

De hecho, la propia aplicación discrecional de un modelo unificado sobre las desigualdades digitales surgido en el contexto estadounidense a otros ámbitos sociales y culturales es de por sí problemática, no solo debido a la generación de dependencias tecnológicas con respecto del sistema capitalista neoliberal globalizado, sino por el propio olvido de las particularidades históricas de cada uno de los contextos específicos en los que las tecnologías digitales se están incorporando a las dinámicas sociales de su población. Así, no se trata simplemente de que los países desarrollados, frente a los países en vías de desarrollo, se encuentran en determinados momentos de un supuesto ritmo unificado de desarrollo informacional, sino que existen particularidades intrínsecas, de corte social, cultural y económico, que no pueden subsumirse en la mera difusión de la tecnología, sino en las formas específicas en que las distintas tecnologías son incorporadas a los distintos contextos socio-históricos. De esta manera, en el caso de los países en vías de desarrollo, deben tomarse en consideración factores contextuales que influyen decisivamente en la naturaleza que presenta la brecha digital y las formas asimétricas de difusión tecnológica en estos entornos. Estos factores, retomando a según Lupač, pueden ser clasificados en cuatro aspectos esenciales (2018, p. 80): (1) dificultad de encontrar contenido en el propio idioma y reducida proporción de gente dedicada al desarrollo de software; (2) Mayor coste de los equipos TIC y de las tarifas necesarias para conectarse a Internet, tanto en términos absolutos como relativos –proporción de ingresos necesaria para costear estos servicios; (3) acumulación de equipos disponibles en centros tecnológicos y locutorios, en los que pueden ser utilizados de manera libre, pero con la dificultad de requerir un uso compartido de los dispositivos; (4) menor calidad de la conexión y presencia de equipos obsoletos, debido a la geografía desigual de distribución de los avances tecnológicos entre las diferentes zonas y regiones.

(f) Sesgo de la culpabilidad individual. Esta limitación tiene que ver con una forma específica de conceptualizar las relaciones entre los individuos dentro del marco de una economía neoliberal, por lo que no se trata de un sesgo adscrito de manera exclusiva a los estudios de brecha general sino, más bien, un modelo general de entendimiento del sujeto, en el que se recalcan sus características personales y biográficas como factores fundamentales de desenvolvimiento en la sociedad digital. De manera muy resumida, este sesgo puede ser definido como *“la tendencia del individuo a defender la responsabilidad individual ante sus problemas, en lugar del sistema del que forma parte”* (Lupač, 2018, p. 150). Como vimos en el capítulo anterior, esta tendencia hacia la personalización de la responsabilidad es también habitual en los enfoques generacionales ciberutópicos –nativos digitales, *net generation*, etc.–, ya que se concibe a la juventud como un grupo social inherentemente capaz de desenvolverse de manera intuitiva en el entorno digital, por lo que las carencias en términos de uso, motivación o competencias digitales se individualizan, rechazando toda la evidencia empírica que muestra la importancia de desarrollar procesos de socialización tecnológica de largo recorrido y los esfuerzos necesarios para adquirir nuevas capacidades en el mundo digital, para estar al día dentro de la vorágine de cambio tecnológica que asola nuestras vidas. Asimismo, este sesgo personalista tiene que ver con lo que Beck y Beck-Gernsheim (2002) han denominado individualismo institucionalizado, que

consideran propio del tránsito entre la modernidad industrial a la modernidad reflexiva. Así, tal y como destacan estos autores:

“Las instituciones cardinales de la sociedad moderna –los derechos civiles, políticos y sociales básicos– están orientados al individuo y no al grupo. En la medida en que los derechos básicos se internalizan y todo el mundo quiere –o debe– estar económicamente activo para poder ganarse el sustento, la espiral de individualización destruye los fundamentos existentes de la coexistencia social. (...) El tipo occidental de sociedad individualizada nos habla de la necesidad de buscar soluciones biográficas a contradicciones sistémicas” (Beck y Beck-Gernsheim, 2002, pp. 30–31)

En el ámbito de los estudios de brecha digital, a pesar de focalizarse en las desigualdades económicas, sociales y culturales que fundamentan al aprovechamiento diferencial de Internet, se sigue manteniendo una excesiva preeminencia en el individuo como objetivo básico de las políticas de inclusión digital, lo cual desdibuja y oscurece la importancia que los factores de pertenencia comunitaria y de interacción social juegan en la adquisición de destrezas digitales y en el despliegue de las prácticas digitales cotidianas. Así, es el individuo el que experimenta carencias en términos de accesibilidad a los dispositivos, el que debe estar motivado hacia el uso de las TIC, el que adquiere unas determinadas habilidades digitales y el que desarrolla determinados usos de Internet –usos individuales, por supuesto–. En todo caso, los usos sociales de la tecnología se circunscriben a la elección libre de prácticas comunicativas y de interacción con otros individuos, en un modelo puramente neoliberal que entroniza la cultura de la libertad a la par que fragmenta las experiencias biográficas, imposibles de ser consolidadas dentro de un marco comunitario de pertenencia estable (Beck y Beck-Gernsheim, 2002, p. 33). Una de las consecuencias de esta individualización es la poca atención que se ha prestado a los factores sociales como vectores de alfabetización digital frente a los aspectos motivacionales y de interiorización inconsciente de destrezas, como ya vimos en el apartado dedicado a la brecha digital de habilidades digitales. Por supuesto, existen excepciones a esta tendencia, tal y como destacan los estudios sobre la importancia del apoyo social (Courtois y Verdegem, 2016; Van Deursen et al., 2014; Domínguez Alegría, 2018), las redes familiares (Correa, 2015; Gutiérrez, 2015; Lüders y Brandtzæg, 2017b), los usos mediados socialmente (Domínguez Alegría, 2018) o los denominados usos vicarios –*proxy uses*– de las TIC (Lupač, 2018, p. 151). Sin embargo, las visiones más simplistas y generalizadas sobre la inclusión digital suelen enfatizar aspectos individuales de capacitación personal, en detrimento de aspectos comunitarios y de uso compartido de la tecnología, por lo que deberemos tomar en consideración este sesgo a la hora de desarrollar nuestra aproximación teórica sobre el tema.

(g) Falta de articulación con los estudios de estratificación social. Una limitación importante de los estudios sobre desigualdad digital es, precisamente, su falta de capacidad para articular claramente la relación de causalidad entre el uso diferencial de los dispositivos tecnológicos y los procesos más generales de desigualdad y estratificación social, ya que, como veremos un poco más abajo, simplemente se asume como evidente un modelo unidireccional, universal y determinista de difusión tecnológica, por lo que las bondades del proceso de digitalización nunca se ponen en cuestión, sino que simplemente se toman como evidentes. De este modo, tal y como destacan Ragnedda y Muschert (2018a, p. 2), si bien la investigación empírica sobre las diferentes dimensiones que constituyen la brecha digital, así como los condicionantes sociales, económicos y culturales de la desigualdad digital, se ha desarrollado enormemente en las últimas décadas, no existen modelos teóricos suficientemente desarrollados sobre el proceso por el cual la desigualdad digital produce nuevas desigualdades sociales o, al menos, reproduce las desigualdades sociales de partida. En otras palabras, la relación de

causalidad entre desigualdad social y apropiación diferencial de la tecnología ha sido puesta en evidencia gracias al desarrollo de los estudios de brecha digital, pero aún queda por concretar claramente en qué medida dicha apropiación diferencial de la tecnología reproduce o multiplica las desigualdades de partida, tal y como proponen una gran cantidad de investigadores contemporáneos sobre el tema (Van Deursen y Van Dijk, 2015a; Micheli, 2015; Ragnedda, 2017; Sparks, 2013). Por supuesto, existen excepciones dentro de esta tendencia general a pasar por alto los aspectos sociológicos de la desigualdad digital, ya que una gran parte de perspectivas recientes están intentando indagar en esta articulación entre la evidencia empírica, que nos advierte de la profundización y diversificación de las brechas digitales en el marco de la sociedad de la información –lo que Van Dijk denominó *The Deepening Divide* (2005)– y la reflexión teórica, que nos permite conectar las nuevas desigualdades digitales con otras formas tradicionales de desigualdad social, en el marco de los procesos históricos de transformación de las estructuras sociales. Entre estas perspectivas, podemos mencionar brevemente las aproximaciones basadas en el constructivismo estructuralista de Pierre Bourdieu, ya que han sido enormemente frecuentes en los últimos años (Gire y Granjon, 2012; Ragnedda, 2018; Robinson, 2009; Straubhaar et al., 2012), pero también otro tipo de aproximaciones como pueden ser la teoría de la información de Simmel (Muschert y Gunderson, 2018), la teoría de la estratificación social de Max Weber (Radovanovic et al., 2015; Ragnedda, 2017), las teorías decoloniales (Moyo, 2018) o el constructivismo social (Kretchmer, 2018)¹⁰⁸.

3.4. DESIGUALDAD DIGITAL Y ESTRATIFICACIÓN SOCIAL.

Desde comienzos del nuevo milenio, más allá de la conceptualización originaria de esta desigualdad en términos dicotómicos de acceso a la tecnología (conectados versus desconectados), hemos destacado los nuevos caminos que han ido transitando los estudios de brecha digital conforme avanzaba el proceso de digitalización y la diversificación de formas de uso. En primer lugar, con el énfasis en la investigación sobre la calidad del acceso descubrimos que la desigualdad material que implica la propia conectividad de los usuarios no ha desaparecido, sino que lo que es relevante analizar, en la actualidad, son las condiciones en las que se produce dicha conectividad, el tipo de dispositivos que las personas pueden usar (Van Deursen y Van Dijk, 2015b) o las barreras (temporales, económicas, sociales, culturales, etc.) que encuentran en dicho acceso (Robinson, 2009), así como la dificultad de mantener el acceso tecnológico a lo largo del tiempo (Gonzales, 2016). En segundo lugar, a partir de la emergencia de los estudios de brecha digital de uso (Van Deursen y Van Dijk, 2013), segundo nivel de la brecha digital (Correa, 2016, p. 2) o, simplemente, segunda brecha digital (Castaño, 2008), un gran número de investigaciones han puesto el énfasis en la diversidad de usos y prácticas digitales de los usuarios en base a sus condiciones socioculturales y económicas, lo que ha llevado a algunos autores a proponer interesantes tipologías de usuarios de Internet (Dutton y Blank, 2015; Gire y Granjon, 2012) y, especialmente en el caso español, ha permitido el surgimiento de toda una fructífera rama de investigación vinculada al estudio de la brecha digital de género (Castaño et al., 2009, 2011). En tercer lugar, la superación del acceso como factor clave de desigualdad social ha permitido a algunos autores enfatizar la importancia de las habilidades digitales, las cuales ya

¹⁰⁸ De hecho, algunas de las propuestas de articulación entre teoría social y brecha digital las podemos encontrar en el reciente libro colectivo *Theorizing Digital Divide*, editado por Ragnedda y Muschert (2018b), en el que se intenta paliar la carencia de reflexión crítica y fundamentación teórica de los estudios empíricos de brecha digital.

habían sido propuestas a comienzos de siglo por DiMaggio y Hargittai (2001), pero ha sido posteriormente cuando, a la luz de reveladoras investigaciones empíricas dedicadas a su operacionalización, tanto de forma cuantitativa (Van Deursen et al., 2014; Van Deursen y Van Dijk, 2015a) como cualitativa (Robinson, 2012), han adquirido toda la relevancia que merecen como dimensiones culturales que permiten la reproducción social de la desigualdad digital. Finalmente, una última dimensión que muestra la diversificación de los estudios de brecha digital en los últimos 15 años tiene que ver con el énfasis en la motivación, el interés, las actitudes hacia la tecnología y las emociones que las personas experimentan en el uso de Internet como focos de auto-exclusión digital (Eynon y Geniets, 2016; Ragnedda, 2017, p. 78); particularmente, hemos destacado la relevancia del modelo de los costes emocionales de Kuo-Ting Huang, Laura Robinson y Shelia Cotten (2015) en el análisis de las formas diferenciales en que los jóvenes, en base a experiencias particulares de uso de las TIC, reproducen en la esfera digital las desigualdades sociales de partida.

Por otro lado, la proliferación de dimensiones, *gaps* o brechas digitales cada vez más específicas, fomentada por la impresionante proliferación de investigaciones empíricas subsumibles bajo el paraguas conceptual de los estudios de desigualdad digital, no está, sin embargo, exenta de problemas y cuestionamientos, como hemos visto en el epígrafe anterior. Las flaquezas del modelo de la brecha digital, engendradas en los constreñimientos ideológicos mismos de la conceptualización de la sociedad de la información, desembocan en una perniciosa falta de articulación entre las evidencias empíricas específicas sobre la diversidad de dimensiones que encarna la desigualdad digital en la actualidad y los enfoques teóricos más generales sobre estratificación social, de forma que se promueve un modelo determinista, universal y unidireccional sobre el papel de la tecnología en la transformación social. Como hemos mencionado un poco más arriba, una de las limitaciones de los estudios de brecha digital es la falta de reflexión teórica y de articulación con modelos más generales sobre estratificación social (Ragnedda y Muschert, 2015, p. 2), una carencia que vamos a intentar paliar en esta sección. Si a comienzos de los 2000 se pensaba que era posible garantizar la inclusión digital de los colectivos vulnerables mediante la identificación de los principales *gaps* o brechas específicas que limitan su adecuado desenvolvimiento en el mundo digital –acceso, uso, habilidades, motivación, emociones–, con el avance de los años hemos asistido a una profundización y diversificación de la desigualdad digital (Van Dijk, 2005) que nos ha despertado del sueño ciberutópico sin que los modelos de segunda brecha digital fueran capaces de elaborar una teoría consistente sobre la articulación y retroalimentación entre desigualdad digital y estratificación social. Quizás el problema es el modelo ideológico que subyace al paradigma mismo de la informalización, cuyo determinismo y solucionismo tecnológicos han dejado su poso en la investigación aplicada sobre desigualdad e inclusión digital, de forma que la existencia de brechas digitales no es una disfuncionalidad de la sociedad de la información, sino un producto de la misma (Lupač, 2018).

Con el objetivo de intentar dotar de contenido sociológico y encuadrar teóricamente la investigación empírica que vamos a desarrollar en los próximos capítulos vamos a dedicar lo que queda de éste a presentar tres enfoques teóricos complementarios sobre el análisis de la desigualdad digital y su relevancia social: en primer lugar, el modelo integral de los 4 *gaps* (3.4.1) de Van Deursen y Van Dijk, elaborado en base a la investigación cuantitativa sobre brecha digital; en segundo lugar, el enfoque de la ventaja informacional (3.4.2) de Laura Robinson, basado en la teoría sociológica de Pierre Bourdieu y sustentando en investigación cualitativa; en tercer lugar, el modelo de la tercera brecha digital (3.4.3) de Massimo Ragnedda, basado en la integración de la teoría de la estratificación de Max Weber con el concepto de capital de Bourdieu, así como en

la focalización en el aprovechamiento tecnológico, esto es, en los beneficios offline que los sujetos obtienen de sus prácticas digitales.

3.4.1. La integración de la diversidad de brechas digitales. El modelo de los 4 gaps de Jan Van Dijk

El llamado modelo de los 4 gaps –motivación, acceso, habilidades digitales y uso– es, probablemente, el marco integrador de las distintas dimensiones de la brecha digital que más se ha popularizado en la investigación académica en los últimos años. Aunque su formulación más común se deriva de un texto relativamente reciente de Alexander Van Deursen y Jan Van Dijk (2015b), titulado *Toward a Multifaceted Model of Internet Access for Understanding Digital Divides*, en realidad el modelo teórico sobre la interrelación existente entre estructura social y desigualdad digital es bastante anterior, puesto que se basa en los intentos del propio Jan Van Dijk por elaborar un modelo comprensivo de la desigualdad digital en la sociedad contemporánea que abarcara más allá del acceso físico a los dispositivos tecnológicos, indagando en la profundización de la brecha digital a comienzos del nuevo siglo. Así, en su famoso libro *The deepening divide. Inequality in the information society* (Van Dijk, 2005), el autor holandés sienta las bases de un modelo teórico sobre la diversificación e intensificación de la brecha digital vinculada al proceso mismo de implantación generalizada de la sociedad de la información que será reproducido, matizado y operacionalizado en un gran número de investigaciones empíricas posteriores. De este modo, si bien existen perspectivas y modelos alternativos que también enfatizan la multicausalidad y multidimensionalidad de la desigualdad digital, nos centraremos en el modelo del autor holandés debido a su gran difusión y popularidad, lo que ha hecho que sirva como nodo referencial para el resto de enfoques integrales¹⁰⁹.

En sus conceptualizaciones más recientes (Van Deursen y Van Dijk, 2015b; Helsper et al., 2015), el modelo de los 4 gaps entiende que las condiciones desiguales en las que se produce el acceso a Internet constituyen un nuevo factor de desigualdad social en el mundo contemporáneo, que se une a los factores tradicionales de estratificación, como pueden ser la clase social, el capital cultural o la posición dentro de la estructura social. Sin embargo, el acceso ya no puede analizarse en términos dicotómicos, según el modelo de conexión versus desconexión, sino que en la actualidad es necesario tomar en consideración cuatro brechas o *gaps* fundamentales que afectan al ciclo de apropiación tecnológica, los cuales se van añadiendo de manera consecutiva a los anteriores, engendrando unas posibilidades determinadas de uso de la tecnología:

(1) El primer *gap* es la ***motivación o acceso motivacional***, que se sitúan en la primera posición, como eje fundamental del modelo, ya que los autores entienden que las disposiciones, las motivaciones y los intereses hacia el uso de las TIC son el factor central del proceso de apropiación tecnológica, el inicio de cualquier práctica social digitalmente mediada. Si bien esta perspectiva podría hacernos caer en un sesgo individualista, en el modelo de los 4 gaps se entiende que la propia motivación y actitudes hacia el uso de Internet están determinadas por la posición social del sujeto y por sus condiciones de vida, ya que se entiende que, para desarrollar determinadas destrezas digitales, usar ciertos dispositivos o desplegar determinados usos, *"la gente se sitúa en una posición social particular que les motiva o fuerza a adquirir determinadas"*

¹⁰⁹ Petr Lupač ha realizado, desde mi punto de vista, la mejor revisión de la literatura sobre brecha digital hasta la fecha en su libro *Beyond the Digital Divide* (2018). Concretamente, su trabajo teórico de comparación y contraste de los diversos modelos integrales de análisis de la desigualdad digital que han ido apareciendo desde finales de los años 90 hasta la actualidad, en relación con el modelo de los 4 gaps de Van Dijk, es encomiable.

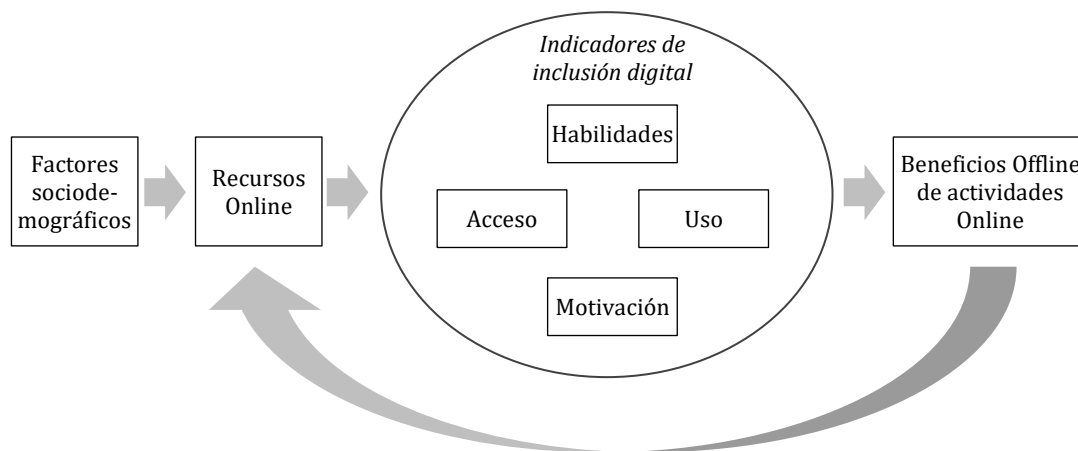
habilidades o usar una multitud de aplicaciones; posiciones como el trabajo, la escuela (...) o el rol familiar" (Van Deursen y Van Dijk, 2015b, p. 388)

(2) El segundo *gap* es el **acceso a los dispositivos**, el cual ya no puede analizarse simplemente en cuanto a la disponibilidad física de los equipos TIC sino en cuanto a lo que se denomina acceso material (Van Deursen y van Dijk, 2018), que puede resumirse en todas las condiciones y situaciones materiales concretas en las que se produce la conectividad. En líneas generales, se asemeja a lo que hemos denominado en el apartado 3.2.1 calidad del acceso, ya que estos autores entienden que es necesario tomar en consideración el tipo de dispositivos utilizados, el acceso múltiple, la complementariedad de formas de acceso, el acceso fijo frente al acceso en movilidad, las prestaciones de la tarifa contratada o la gama de los dispositivos. El acceso, por lo tanto, no es unívoco, sino que está diversificado en base a las propias posibilidades económicas y materiales de los sujetos, a su contexto geográfico de residencia y a sus propias motivaciones personales hacia el uso de Internet.

(3) El tercer *gap* son las **habilidades digitales** que, cómo ya vimos en el apartado 3.2.2, pueden dividirse entre aquellas competencias dirigidas al medio, al manejo técnico y formal de los dispositivos, frente a aquellas habilidades dirigidas al contenido, que tienen que ver con el aprovechamiento de los dispositivos, en base a sus usos informacionales, comunicacionales, de creación de contenido y de tipo estratégico (Van Deursen y Van Dijk, 2014). La idea fundamental es que las habilidades vinculadas con el medio, si bien se adquieren de manera progresiva a lo largo de la trayectoria vital, son más fáciles de interiorizar que las habilidades relacionadas con el contenido, ya que éstas últimas tienen que ver con la propia inserción de los sujetos dentro de la estructura social, con sus posibilidades de acción, por lo que nos llevan a interrogarnos por el cuarto *gap*.

(4) Finalmente, el cuarto *gap* tiene que ver con los **usos diferenciales de Internet**, que se relaciona de manera bastante clara con lo que hemos denominado brecha digital de uso (apartado 3.2.3). De manera somera, el uso de Internet "se define principalmente en términos de frecuencia de uso, duración del tiempo de uso y el tipo de actividades realizadas online" (Van Deursen y Van Dijk, 2015b, p. 381).

Figura 7. Ciclo de replicación de las desigualdades sociales en la esfera digital, basado en el modelo de los 4 *gaps*



Fuente: traducción del original de Van Deursen y Helpser (2015b, p. 33)

En la figura 7 puede apreciarse la complementariedad del modelo integral de los 4 *gaps* con propuestas teóricas más recientes, vinculadas con al análisis de los beneficios offline tangibles

derivados del uso diferencial de Internet: lo que se ha denominado tercera brecha digital (Ragnedda, 2017) o brecha digital de tercer nivel (Van Deursen y Helsper, 2015b). Aunque en el apartado 3.4.3 nos centramos específicamente en la relevancia de este concepto dentro del modelo teórico de Ragnedda sobre la estratificación digital, es importante concluir la descripción del enfoque integral de Van Deursen y Van Dijk señalando cómo la preocupación por la articulación entre las diferentes dimensiones de la desigualdad digital (o gaps) y las dimensiones extra-tecnológicas de la desigualdad social está siendo incorporada en los modelos sobre brecha digital más recientes. Así, autores como el propio Van Deursen, junto con Helsper o Eynon, han trabajado en los últimos años en la operacionalización de las habilidades digitales de tipo estratégico, que constituyen precisamente estos beneficios sociales tangibles que los sujetos son capaces de extraer del uso diferencial que realizan de los dispositivos tecnológicos (Van Deursen y Helsper, 2015b; Helsper et al., 2015). Como puede observarse en el esquema, las condiciones sociales estructurales y las variables de tipo sociodemográfico determinan, en un primer momento, los recursos offline de los que dispone el sujeto en su proceso dialéctico de apropiación de las tecnologías, para el cuál es necesario tomar en consideración las asimetrías vinculadas con la motivación, el acceso, las habilidades digitales y la diversidad de uso. Sin embargo, en el propio proceso de domesticación de la tecnología, los sujetos obtienen determinados beneficios offline de su actividad digital, que se derivan de su propia posición social dentro de la estructura de relaciones que constituye su vida diaria. En un ciclo dialéctico de retroalimentación, estos resultados offline se convierten nuevamente en recursos disponibles para alimentar nuevamente el proceso de apropiación tecnológica, reproduciéndose o incluso acelerándose las desigualdades sociales de partida. Según Helsper, Van Deursen y Eynon (2015, p. 53), sin embargo, la investigación empírica sobre brecha digital ha resultado muy decepcionante a la hora de delimitar claramente bajo qué circunstancias determinadas formas de uso de Internet se transforman en beneficios offline tangibles, así como a la hora de establecer claramente qué espacios de la vida cotidiana están decisivamente mediados digitalmente, por lo que serían ámbitos concretos en los que la importancia de la brecha digital sería crucial. Según los resultados de su estudio empírico para el contexto neerlandés y británico, los principales beneficios offline que los sujetos pueden obtener del uso de las nuevas tecnologías podrían dividirse en cuatro dimensiones principales (Helsper et al., 2015, p. 54):

- Beneficios de tipo **económico**, entre los que se incluyen los ingresos monetarios, el acceso al empleo, a la propiedad y el coste de la formación.
- Beneficios de tipo **cultural**, divididos entre la emergencia de un sentimiento de pertenencia y la construcción de la propia identidad del sujeto.
- Beneficios de tipo **social**, entre los que se incluyen el establecimiento de vínculos interpersonales de tipo informal, la emergencia de vínculos formales de tipo cívico y la participación política.
- Beneficios de tipo **personal**, que se subdividen en las prácticas de entretenimiento, la auto-capacitación y los indicadores de bienestar psicosocial y físico.

Según Petr Lupač, sin embargo, el modelo de los 4 gaps, incluso en sus formulaciones más recientes, sigue adoleciendo de algunas limitaciones, derivadas del posicionamiento de la tecnología como palanca fundamental de la transformación social (2018, pp. 96–97): (1) en primer lugar, dado que la distribución de los recursos tecnológicos es una dimensión más de la desigualdad socioeconómica, es necesario demostrar su relevancia analítica como un elemento separado de la estructura social, adscribiéndole capacidades inmanentes y mecánicas de

transformación social; en segundo lugar y, como consecuencia de lo anterior, (2) la propuesta de Van Dijk no logra explicar de manera convincente por qué Internet y las TIC son factores excepcionales a la hora de analizar la desigualdad digital en el mundo contemporáneo, dado que, en gran medida, las desigualdades en términos de accesibilidad a los dispositivos tecnológicos, como ocurre con otras muchas dimensiones de la realidad material en la que vivimos, dependen sustancialmente del contexto económico y social en el que el sujeto desarrolla su existencia. En cierto sentido, podríamos entender que el modelo sobre la inclusión digital de Van Dijk funciona como una profecía autocumplida gracias a su carácter tautológico, que entroniza un determinado tipo de tecnología (Internet) como el elemento diferencial que supone el tránsito hacia un nuevo modo de producción informacional (Castells, 2011a; Rifkin, 2011), por lo que, lógicamente, presenta el acceso diferencial a dicha tecnología como el elemento fundamental de estratificación social en mundo contemporáneo. De este modo, en palabras de Lupač:

"Dado que este contexto teórico garantiza la posición central de Internet, como infraestructura material, en las transformaciones estructurales que conducen a la emergencia de un nuevo tipo de sociedad, no es extraño señalar que el acceso a Internet es una precondition necesaria para la supervivencia social, para el mantenimiento de la participación en las redes sociales incrementalmente digitalizadas y para encontrar empleo en un mercado de trabajo computerizado" (Lupač, 2018, p. 97)

La preocupación por los resultados tangibles del uso de Internet, lo que estos autores anteriormente denominaban habilidades digitales de tipo estratégico (ver epígrafe 3.2.2) supone un importante avance en la investigación de brecha digital, que cuestiona la universalidad y globalidad de la hipótesis de la brecha digital, permitiendo situar la investigación en los contextos concretos en los que las tecnologías digitales son introducidas en las dinámicas y rutinas sociales. Así, este análisis de los beneficios offline del uso de la red –el tercer nivel de la brecha digital– supone el proyecto más reciente de intentar dimensionar rigurosamente los ámbitos específicos de nuestra vida diaria en los que el uso de las tecnologías digitales es realmente indispensable, atendiendo a las variabilidades históricas, sociales, culturales y económicas de los distintos ámbitos geográficos de aplicabilidad del modelo. Es cierto que, al tratarse de un modelo basado en investigación eminentemente cuantitativa nos encontramos con ciertas limitaciones en términos de rigidez e incapacidad de indagar en las experiencias cotidianas de uso de las TIC vividas por las personas, así como una visión simplista y cosificada de la motivación, que deberá ser complementada con otro tipo de perspectivas cualitativas, como la de Laura Robinson (2009), o el propio modelo de estratificación de Massimo Ragnedda (2017). Asimismo, como ya hemos señalado unos párrafos más atrás, debemos intentar evitar caer en la trampa tautológica que supone presentar Internet como el elemento de inflexión que engendra al auge de la sociedad de la información para luego concluir que el uso diferencial de la red supone un factor importante de exclusión social, un razonamiento circular de profecía autocumplida. A pesar de todo ello, el modelo de los 4 gaps, actualizado a partir del análisis de los resultados tangibles de uso de Internet, constituye el marco integrador de las distintas dimensiones de la brecha digital más ampliamente consolidado dentro de la investigación contemporánea sobre desigualdad digital, por lo que deberemos tomarlo en consideración a la hora de desarrollar nuestra propia perspectiva teórica, que desarrollaremos en el próximo capítulo.

3.4.2. Ventaja informacional y disposiciones hacia el uso de la tecnología. El enfoque de Laura Robinson

Incorporando aspectos relativos a los procesos diferenciales de socialización tecnológica y las disposiciones específicas hacia el uso de Internet, uno de los enfoques teóricos más interesantes sobre la articulación entre desigualdad digital y estratificación social entre la población joven, ha sido desarrollado por Laura Robinson (2009, 2014). La propuesta de esta autora resulta enormemente interesante por dos motivos: en primer lugar, por su enfoque claramente cualitativo, que permite indagar en profundidad en las experiencias concretas de uso de Internet de los jóvenes, ya que gran parte de los modelos integrales que analizan la desigualdad digital, como el de Van Deursen y Van Dijk, tienen una orientación de tipo cuantitativo; en segundo lugar, su enfoque es muy relevante porque se trata de uno de los primeros intentos de articulación de los procesos específicos de desigualdad digital con teorías sociológicas más generales sobre estratificación social –en este caso, con el constructivismo estructuralista de Pierre Bourdieu–, supliendo la falta de teorización de la que adolecen los estudios de brecha digital (Ragnedda y Muschert, 2018a). De este modo, debido a que el propio enfoque que vamos a desarrollar a lo largo de esta investigación se fundamenta, en gran medida, en la retraducción informacional de la obra de Bourdieu, creemos que es fundamental detenernos brevemente en la presentación del modelo teórico de Robinson. Como ya destacamos en la sección dedicada a las nuevas conceptualizaciones de la brecha de acceso, esta autora ha señalado recurrentemente que las desigualdades existentes entre los jóvenes en cuanto a la calidad del acceso y el tiempo que las personas pueden dedicar a estar online influye decisivamente en el tipo de uso que realizan de Internet, más desinteresado y vinculada al ocio en el caso de los jóvenes provenientes de hogares con más recursos, y más vinculado a usos prácticos en el caso de jóvenes de hogares más desfavorecidos. Para Robinson, debido a que el aprendizaje en el uso de las tecnologías digitales está, en gran medida, basado en el ensayo y error, en probar a hacer cosas nuevas y en dedicar tiempo desinteresadamente a navegar por en la red –lo que recoge bajo el término de *Skholè*–, una mayor calidad de acceso a la red y tiempo de ocio dedicado a su uso, aunque puede parecer improductivo, en realidad fomenta la capacitación digital y el aprendizaje de competencias vinculadas a las TIC.

De este modo, existe una estrecha relación entre la adquisición diferencial de conocimientos digitales, asociada con dinámicas específicas de accesibilidad a los distintos dispositivos a lo largo de la vida, y los beneficios sociales offline que las personas obtienen de su puesta en práctica –o, de manera más simple, entre desigualdad digital y estratificación social–. En otras palabras, el tipo de uso que los jóvenes realizan de Internet que, en principio, está condicionado por sus posibilidades materiales y temporales de acceder a esta tecnología, también tiene un componente motivacional, basado en la adquisición de disposiciones específicas hacia el uso de la tecnología a lo largo de procesos contextualmente y biográficamente situados de domesticación tecnológica. Además, estas formas diferenciales de apropiación de la tecnología también engendran procesos específicos de alfabetización digital enormemente disimilares entre los jóvenes, ya que dependen de su propia trayectoria biográfica de socialización vinculada a la tecnología, de los contextos sociales particulares en los que puede hacer uso de las TIC y de los constreñimientos materiales que limitan sus posibilidades de accesibilidad digital. Según nos indicaban Van Dijk y Van Deursen (2014), las destrezas de tipo operacional y formal son más fáciles de adquirir en la propia práctica cotidiana de los sujetos –si bien los grupos de jóvenes más desfavorecidos puntúan muy bajo incluso en estas destrezas más básicas–, mientras que las habilidades orientadas al contenido dependen, en mucha más medida, de las condiciones sociales

y las experiencias vitales de los sujetos, motivo por el cual encontramos desigualdades enormes en cuanto a su distribución, incluso dentro del colectivo de los jóvenes. Como señalan estos autores, este tipo de habilidad “*dependen de procesos de aprendizaje de toda la vida*” (Van Deursen y Van Dijk, 2014, p. 112), por lo que son más difíciles de enseñar de manera formal a partir de políticas de inclusión social, el propio sistema educativo u otro tipo de cursos o estrategias formativas, ya que dependen, en gran medida, de la motivación e intereses de los sujetos –que trataremos en el próximo apartado. Además, como añade Robinson, la adquisición de dichas habilidades se vincula particularmente con los jóvenes que son capaces de realizar un uso más desinteresado, u ocioso, de Internet, ya que pueden dedicar más tiempo a “experimentar” con las posibilidades que ofrecen las TIC, mientras que los jóvenes que realizan un uso eminentemente práctico intentarán realizar las tareas que necesiten en el menor tiempo posible –debido a sus constreñimientos temporales y materiales en el acceso–, por lo que tendrán menos motivación para aprender el uso de herramientas, plataformas o aplicaciones que no tienen una utilidad inmediata. Esta estrategia, este “gusto para lo necesario”¹¹⁰, a la larga contribuye a su propia descualificación digital, en contraposición con los jóvenes que realizan un uso desinteresado de la red:

“Los jóvenes más constreñidos en términos de acceso también tienen que lidiar con una privación global de recursos generada por su situación de necesidad económica. (...) Golpeados por los vientos de sus circunstancias vitales, desarrollan un habitus informacional orientado a la realización de tareas en el que encuadran el uso apropiado de Internet en términos de evitar el gasto. Buscando beneficios claros, desarrollan ‘el gusto para lo necesario’ que Bourdieu atribuye a las personas socializadas en condiciones de precariedad y necesidad. Debido a que están tan condicionados por tener que realizar tareas mientras están online, evitan las incursiones exploratorias en las que sus compañeros más privilegiados se embarcan. Sin embargo, esta ‘estrategia de acción’ a la larga les produce un perjuicio, haciendo que sea más difícil para ellos el desarrollo de habilidades de búsqueda de información más sofisticadas” (Robinson, 2009, pp. 504–505).

Aunque el modelo original de Robinson (2009) fue elaborado durante la primera década de siglo, comparando las formas particulares de apropiación tecnológica de Internet de los adolescentes californianos según el nivel socioeconómico de sus hogares, por lo que uno de los aspectos fundamentales de su análisis era la disponibilidad de acceder al ordenador y a una conexión de red de banda ancha en el hogar, frente a aquellos jóvenes que necesitaban acudir a locutorios, cibercafés y centros sociales para acceder a Internet, en posteriores trabajos ha ido profundizando cada vez más en la específica relación entre condiciones de accesibilidad, disposiciones hacia el uso de la tecnología y formas sociales de aprovechamiento tecnológico de Internet. Así, más allá de la distinción entre usos desinteresados y usos prácticos de Internet, una de las mayores aportaciones de su enfoque es el concepto de **ventaja informacional** (Robinson, 2012), con el que alude a la mejor situación en la que se encuentran los jóvenes de entornos económicamente favorecidos a la hora de poder aprovecharse de la diversidad de posibilidades y oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales, debido a unas condiciones más favorables de accesibilidad –no tienen que estar preocupando por los constreñimientos materiales o temporales que limitan la accesibilidad–, las cuales les permiten interiorizar progresivamente un mayor nivel de habilidades digitales –especialmente vinculadas con el contenido, más que con el

¹¹⁰ Gusto para lo necesario es precisamente el título del primer trabajo en el que Laura Robinson elabora esta propuesta teórica, *A taste for the necessary* (Robinson, 2009).

medio– que se traducen, ulteriormente, en un mayor aprovechamiento tecnológico, esto es, en una mejora de sus posibilidades de vida. Por el contrario, los jóvenes que muestran un acceso más limitado, así como unos recursos culturales menores y un nivel más reducido de habilidades digitales, únicamente utilizarán los dispositivos en términos instrumentales y prácticos, para tareas muy concretas y en momentos muy específicos, por lo que estarán mucho más limitados a la hora de traducir su uso de la tecnología en una mejora de sus condiciones de vida.

“El dominio de las habilidades digitales es una condición previa para la adquisición de una ventaja informacional. No solo los usuarios más habilidosos consiguen beneficios al obtener la información deseada con menos esfuerzo, sino que también utilizan Internet de una manera más versátil y flexible que los usuarios menos habilidosos. (...) La investigación sobre la génesis y las consecuencias de las habilidades digitales (...) ha demostrado convincentemente cómo las habilidades digitales mejorar las oportunidades de vida y, al mismo tiempo, son indirectamente el producto de las particulares circunstancias de vitales” (Robinson, 2012, p. 3).

Finalmente, además de este concepto, son también importantes, en la teoría de Robinson, las nociones de **habitus informacional** y **capital informacional** (2014). En línea con la aproximación sociológica de Bourdieu, el concepto de habitus informacional puede ser definido cómo el conjunto de disposiciones incorporadas hacia el uso de la tecnología que los sujetos desarrollan a lo largo de sus procesos de domesticación tecnológica y que, por lo tanto, condicionan el aprovechamiento que pueden realizar de los dispositivos tecnológicos. Para que se produzca este aprovechamiento tecnológico, por lo tanto, el uso de Internet tiene que posibilitar una mejora en las oportunidades de vida, tiene que funcionar como una energía social valiosa dentro de determinados campos de actividad cotidiana, por lo que el conjunto de disposiciones hacia el uso de las tecnologías pueden ser entendidas como una forma de capital distintiva, un capital informacional –ver capítulo 4–. En cierta medida, estas dos nociones se asemejan al concepto que ya hemos tratado de alfabetización digital, ya que se trata del envés interiorizado de los procesos objetivados de acceso a las TIC, si bien Robinson entiende que determinadas definiciones previas del concepto de capital informacional se centran demasiado en los factores cognitivos, en las destrezas digitales interiorizadas (Robinson, 2014, p. 553), dejando de lado los aspectos motivacionales, actitudinales y afectivos. Así, al igual que con la noción bourdiana original, en el concepto de habitus informacional se entremezclan representaciones sociales sobre la utilidad de las tecnologías digitales para la vida cotidiana del sujetos, auto-percepciones sobre la propia capacidad para desenvolverse en un mundo digitalmente mediado, destrezas o habilidades digitales específicas que el sujeto es capaz de realizar, así como experiencias y vivencias emocionalmente cargadas de los usos pasados de la tecnología, que pueden actuar como impulsores o inhibidores de las expectativas de uso de Internet –confianza, frustración, ansiedad, estrés, saturación, indefensión, etc. Todo este tipo de experiencias emocionales afectan decisivamente a los sujetos a la hora de realizar cualquier tipo de actividad, y las actividades digitales no son una excepción.

3.4.3. La tercera brecha digital y las formas diferenciales de aprovechamiento tecnológico. El enfoque de Massimo Ragnedda.

En línea con la gran diversificación de campos de estudio y espacios sociales a los que se han extendido los estudios de brecha digital, recientemente ha aparecido un nuevo concepto vinculado al estudio de la desigualdad digital y su relación con el contexto social de vida de los sujetos: la tercera brecha digital (Ragnedda, 2017) o brecha digital de tercer nivel (Van Deursen

y Helsper, 2015b). Esta nueva dimensión viene a dar cuenta de algunas limitaciones que los estudios sobre desigualdad en el ámbito digital han estado mostrando en los últimos años, al centrarse específicamente en los diferentes tipos de usos que los sujetos realizan de Internet, así como en las habilidades y destrezas digitales que adquieren en sus procesos de socialización tecnológica, pero dejando de lado la imbricación que existe entre estas prácticas digitales y las prácticas sociales cotidianas offline de las personas. En otras palabras, para los teóricos de la tercera brecha digital, la desigualdad digital se había investigado, tradicionalmente, como una asimetría de formas de acceso (primera brecha) a Internet o, en todo caso, como una desigualdad en las habilidades y prácticas digitales (segunda brecha), dejando de lado la integración que existe entre la realidad “virtual” y las prácticas cotidianas “reales” de las personas. De hecho, la propia separación entre ámbitos online y offline de actividad, dada la enorme integración que existe, en la actualidad, de los dispositivos tecnológicos digitales en nuestra cotidianidad, resulta un tanto absurda, puesto que gran parte de las prácticas digitales no se circunscriben a un supuesto ciberespacio separado de la realidad física o material cotidiana, sino que ambas esferas se encuentran entremezcladas, imbricadas en la propia experiencia vivencial de los actores sociales.

En todo caso y, aunque existen diversas aproximaciones al concepto de **tercera brecha digital**, ésta podría ser definida someramente como el estudio de los beneficios (*outcomes*) offline que se obtienen de las diferentes formas de acceso y uso de Internet que los sujetos incorporan a su vida cotidiana y, sobre todo, con la habilidad de explotar estos beneficios, en un mundo digitalmente mediado, para mejorar las oportunidades vitales de las personas (Ragnedda, 2017, p. 5). Asimismo, aunque el concepto de tercera brecha digital ha sido desarrollado ampliamente por Massimo Ragnedda en su libro *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*, otros autores también han utilizado esta aproximación a los beneficios sociales del uso de la tecnología en sus investigaciones, si bien la noción de “tercera brecha” o “tercer nivel de la brecha digital” es relativamente reciente. Por ejemplo, Van Deursen y Helsper (2015b, p. 30) se refieren a la asimetría que existe en cuanto a las capacidades de los individuos, según sus condiciones sociales, económicas, culturales y políticas de existencia, *para “trasladar su acceso y uso de Internet en beneficios offline favorables”*. En otras palabras, podríamos definir este tercer nivel de la brecha digital como en aprovechamiento que los sujetos realizan del uso de la tecnología, entendiendo, como señalamos en el apartado anterior, que no existe una distinción clara entre ámbitos online y offline de actividad, ya que, en cierta medida, toda actividad online se produce dentro de un contexto offline determinado y, por otro lado, muchas prácticas sociales y actividades de nuestra cotidianidad están mediadas por el uso de dispositivos tecnológicos conectados a la red. Se trata, por lo tanto, de una visión tremendamente pesimista sobre las potencialidades emancipadoras de Internet y las tecnologías digitales en general, ya que se entiende que aquellos sujetos más privilegiados social, económica y culturalmente tendrán más posibilidades de utilizar su acceso privilegiado a los recursos tecnológicos para mejorar su posición social, mientras que los colectivos más desfavorecidos realizarán un uso de Internet mucho menos provechoso, en términos de conseguir afianzar o mejorar su posición en un mercado, el actual, que está profundamente mediado por las tecnologías digitales, como han demostrado los teóricos de la sociedad red (Castells, 2011a).

Del mismo modo, como hemos mencionado anteriormente, lo más interesante de los estudios de tercera brecha digital es, quizás, el desplazamiento del foco de atención desde las prácticas digitales de los sujetos –que centraban gran parte de las investigaciones sobre la segunda brecha digital, estableciendo qué características sociodemográficas o bajo qué condiciones de vida los sujetos realizaban determinados usos de Internet, desarrollando determinadas habilidades y destrezas digitales en el proceso– hacia sus prácticas sociales, en

sentido más general, mediadas tecnológicamente. No obstante, al igual que los estudios sobre la segunda brecha digital no negaban las asimetrías y desigualdades previas, es decir, las desigualdades digitales vinculadas al acceso a la tecnología, del mismo modo los estudios de tercera brecha digital no niegan que el acceso, la motivación, las destrezas digitales de los actores o sus formas de uso de Internet sean enormemente importantes a la hora de analizar las prácticas sociales de los mismos, sino que, simplemente, intentan ir un paso más allá, poniendo en relación el aprovechamiento tecnológico que los sujetos realizan de Internet con los beneficios sociales concretos que reciben. El quid de la cuestión, por lo tanto, sería estudiar bajo qué condiciones algunas personas son capaces de aprovechar de manera más eficiente las tecnologías digitales para mejorar su posición social, mientras que otras quedan relegadas y nos son capaces de transformar sus prácticas digitales en beneficios sociales concretos:

“Sería erróneo asumir que el acceso y uso que los individuos realizan de Internet puede convertir y automáticamente transformar las habilidades digitales en otros beneficios sociales. (...) En otras palabras, las posibilidades que Internet ofrece a los ciudadanos en las áreas económicas, políticas, sociales y culturales no son explotadas por todos de la misma manera. (...) Esto es lo que defino como ‘tercer nivel de la brecha digital’: la brecha en la interacción entre las posiciones sociales offline privilegiadas y las desigualdades digitales, en relación con los recursos socialmente valiosos que podemos obtener de Internet” (Ragnedda, 2017, p. 28).

Por lo tanto, la articulación que existe entre la posición social de partida de los sujetos, la incorporación específica que realizan de la tecnología a su vida cotidiana y los beneficios sociales que obtienen de dicha apropiación tecnológica es un proceso enormemente complejo, que debe ser estudiado en detalle, a través de investigaciones empíricas concretas que muestren los distintos ámbitos de existencia social mediados tecnológicamente donde se produce una apropiación digital diferencial que resulta en beneficios sociales asimismo diferenciales. Campos como el mundo laboral, las relaciones sociales y comunicativas, el acceso a la información o el entretenimiento están profundamente entrelazados con la sociedad digital en la que desarrollamos nuestra existencia, por lo que el foco de interés de los estudios de tercera brecha digital se centra en esta relación entre lo online y lo offline. A la hora de analizar la relación entre la desigualdad digital, que ya había sido tratada tradicionalmente por los estudios de primera y segunda brecha digital, y la estratificación social, que tiene que ver con el proceso de categorización de los sujetos en clases jerárquicas y la desigual distribución de derechos, privilegios, recompensas y oportunidades (Ragnedda, 2017, p. 38), Ragnedda utiliza un esquema de estratificación basado en la teoría sociológica de Max Weber (Ragnedda, 2017; Ragnedda y Muschert, 2015) y en la conceptualización teórica del concepto de capital digital (Ragnedda, 2018). En este apartado vamos a centrarnos específicamente en recomponer su modelo de estratificación digital, mientras que el concepto de capital digital lo desarrollaremos en el capítulo 4, a la hora de proponer nuestra propia aproximación teórica sobre este tema. Para este autor, existe un verdadero círculo vicioso de retroalimentación entre desigualdad digital y social, de forma que la estructura social se reproduce de manera online, a través de las formas diferenciales de aprovechamiento tecnológico que desarrollan los sujetos en la esfera digital, las cuales engendran procesos específicos de movilidad social y se incrustan de nuevo en la estructura social. Es por ello que, más que de reproducción de las desigualdades sociales en el mundo digital, es más preciso hablar de aceleración o multiplicación de las mismas, en un auténtico efecto Mateo (Lupač, 2018, p. 128; Mingo y Bracciale, 2018) en el que los ricos se vuelven más ricos, mientras que los pobres son incapaces de aprovechar las potencialidades tecnológicas que les ofrece la sociedad digital para mejorar sus oportunidades de vida, ya sea por carencias materiales

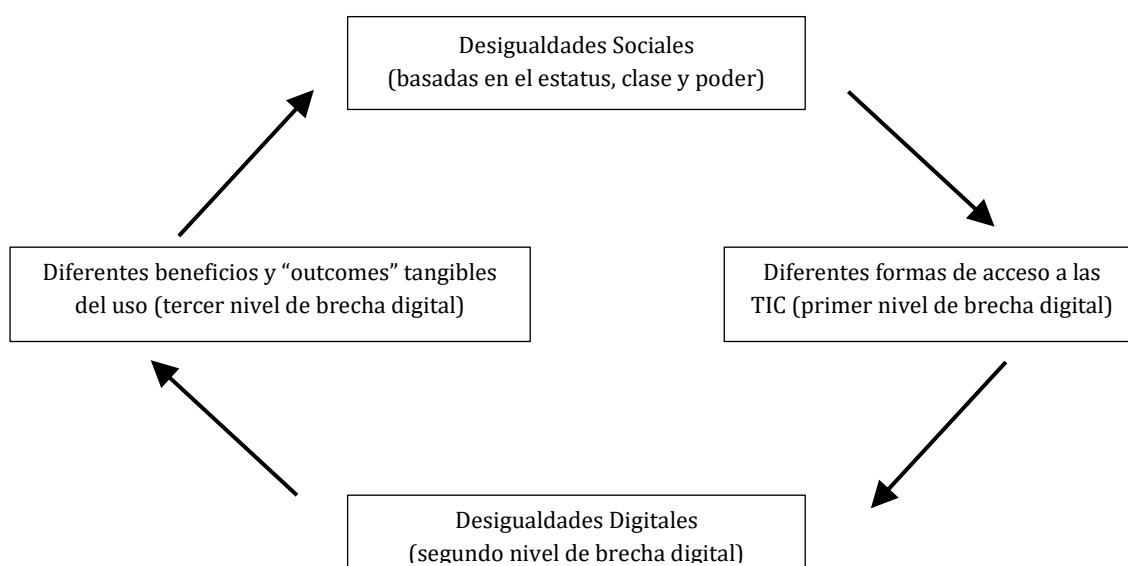
vinculadas al acceso, al desconocimiento de los usos posibles de Internet, a la falta de motivación, de habilidades digitales o de competencias de tipo estratégico (Van Deursen y Van Dijk, 2014). De hecho, además de estas carencias de corte más individual, el modelo de estratificación propuesto por Ragnedda nos lleva a interrogarnos por la propia inscripción social de cualquier tipo de práctica humana (también las digitales), ya que las posibilidades de aprovechamiento tecnológico, en gran medida, se relacionan con las redes preexistentes de contactos (capital social), con el nivel educativo y el capital cultural general, así como con los recursos económicos disponibles dentro del ámbito de vida del sujeto. Por lo tanto, a la hora de intentar comprender las posibilidades de transformación de las prácticas digitales en auténticas ventajas sociales, es necesario atender a tres factores fundamentales que confluyen en la estructuración de la sociedad, los cuales se derivan de la teoría weberiana de la estratificación: (1) la clase social, (2) el estatus y (3) el poder:

1. **Clase social:** se relaciona con los aspectos económicos y posesión de bienes materiales, que determinan las posibilidades mismas de desenvolviendo del sujeto en un entorno capitalista, en el que el intercambio de bienes y servicios se fundamenta en factores monetarios. Por lo tanto, el capital económico continúa siendo un factor fundamental en la demarcación de la relación entre desigualdad digital y desigualdad social, en la medida en que, en primer lugar, los recursos económicos posibilitan el acceso mismo a los equipamientos tecnológicos y, en segundo lugar, el uso diferencial de la tecnología puede redundar asimismo en una mejora de las condiciones económicas (acceso al trabajo, coste de la educación, acceso a bienes y servicios, etc.).
2. **Estatus:** tiene que ver con lo que se denomina poder social (Duek y Inda, 2006, p. 16), esto es, con la posición de prestigio y de privilegio social de determinados individuos que forman parte de una determinada comunidad, la cual no se deriva de su posición "*en el proceso de producción sino en su estilo de vida*" (Ragnedda, 2017, p. 39). De este modo, el aprovechamiento diferencial de Internet no solo se relaciona con la movilidad social en términos puramente económicos, sino con la posibilidad de los sujetos para incrementar su propio prestigio y estatus dentro del orden social.
3. **Poder:** el último elemento tiene que ver con el poder político, definido como la posibilidad de imponer la voluntad sobre los demás –modelo weberiano del poder. Para Ragnedda, en el entorno informacional, los estados comparten el monopolio del poder con las empresas transnacionales que controlan las infraestructuras y redes de comunicación global, estableciendo los canales posibles y límites que encuadran nuestras propias posibilidades de desenvolvimiento y de actividad digital. Dentro de estos límites estructurales, una de las preocupaciones de este autor tiene que ver con las posibilidades de transformar la propia actividad digital en capital político, esto es, en la posibilidad de tomar decisiones que afecten colectivamente a la vida de los demás. En ese sentido, una de las consecuencias más importantes de la brecha digital tiene que ver, precisamente, con las desigualdades de participación política, debido a la tendencia progresiva hacia la digitalización de ámbitos decisionales y de interacción con la administración.

Los tres factores de estratificación social (clase, estatus y poder), por lo tanto, están en el origen de las desigualdades digitales, que pueden analizarse en términos de accesibilidad, de usos diferenciales de Internet y de beneficios offline, que redundan en la propia posición de clase, de estatus y de poder de partida. En ese sentido, la sociedad de la información pueden entenderse como un entorno profundamente estratificado en el que se reproducen las desigualdades sociales

de partida, a través de un círculo vicioso de la desigualdad por el que los grupos privilegiados de antemano son capaces de desplegar un aprovechamiento tecnológico comparativamente mayor al de los grupos vulnerables. Como se muestra en la figura 8, el ciclo de apropiación tecnológica se describe como un proceso cíclico o circular de retroalimentación, que parte de las desigualdades sociales de partida –clase social, estatus y poder–, las cuales condicionan las posibilidades de accesibilidad digital de los sujetos –esto es, el primer nivel de la brecha digital, que tiene que ver con las posibilidades materiales para acceder a la tecnología–. Las formas de accesibilidad, a su vez, condicionan las desigualdades digitales en el uso de las tecnologías –lo que podríamos denominar el segundo nivel de la brecha digital, vinculado al uso y las destrezas digitales–, las que, a su vez, condicionan los diferentes beneficios tangibles que los sujetos obtienen de Internet –el tercer nivel de la brecha digital–. Finalmente, estos beneficios sociales derivados del uso de la red se traducen en un aprovechamiento diferencial de las potencialidades emancipatorias que ofrecen las TIC, reproduciendo socialmente la desigualdad y cerrando el círculo vicioso, que conduce a que aquellos sujetos más privilegiados socialmente de partida sean beneficiados en mayor medida por el uso de las tecnologías digitales, mientras que los que están en una posición más desfavorecida son excluidos sistemáticamente del acceso a los beneficios sociales de la digitalización.

Figura 8. Círculo vicioso de la desigualdad social – digital



Fuente: traducción del original de Ragnedda (2017, p. 51)

Al igual que los modelos anteriores –el de Van Dijk y el de Robinson– nos encontramos con una aproximación pesimista hacia la posibilidad de las tecnologías para reducir la desigualdad social, ya que la movilidad social que puede engendrar el adecuado aprovechamiento de los recursos digitales es mayoritariamente de tipo individual, no estructural, lo que quiere decir que determinado sujetos, en base a su posición privilegiada en la estructura social, pueden ser capaces de mejorar sus oportunidades personales de vida a través del uso de Internet, pero esto no conllevará la transformación del propio sistema de relaciones desiguales que constituye la sociedad de la información (Ragnedda, 2017, p. 52). Para Ragnedda, por lo tanto, el problema de la desigualdad digital no es tecnológico o meramente económico, como presuponían los enfoques originarios de brecha digital, sino fundamentalmente social (2017, p. 91), ya que tiene que ver

con la distribución desigual de recursos y oportunidades que engendra el sistema capitalista neoliberal actual, en el que se erosionan las posibilidades de agencia compartida mientras que se entroniza un modelo de individuo autónomo capaz de aprovechar las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para mejorar sus oportunidades de vida.

CAPÍTULO 4. CAPITAL DIGITAL Y SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA

"Tu yo real no es suficiente. Tu vida está obsoleta. ¡Actualízate!"

Cyberpunk 2077

En los capítulos anteriores nos hemos dedicado a realizar un recorrido por las temáticas fundamentales que permiten dar sentido a esta investigación: sociología de las generaciones y estudios de juventud (capítulo 1), reconstrucción de los estudios de juventud con respecto a los medios digitales (capítulo 2) y diversidad de perspectivas relacionadas con la desigualdad digital y estratificación social (capítulo 3). A continuación, sin embargo, debemos volcarnos de manera más concienzuda en la elaboración de un enfoque teórico sociológico que nos permita dar cuenta del entrelazamiento entre desigualdad digital y estratificación social, aplicable a la materialidad concreta de las prácticas juveniles, y que permita relacionar los resortes múltiples de la acción social con las fuerzas y tensiones macroestructurales que limitan la capacidad de agencia de los jóvenes. Para ello, vamos a presentar un modelo teórico basado en la conceptualización del constructo bourdiano de capital digital como herramienta que permite incrustar el microcosmos de la actividad práctica en el horizonte de la estructuración de la sociedad, vinculándolo con la reconstrucción biográfica de los procesos de socialización tecnológica que los sujetos desarrollan a lo largo de su vida, en continua interacción iterativa con los dispositivos tecnológicos; o, de manera más precisa, en continua interacción social en un momento histórico plagado de mediaciones y remediaciones sociales, culturales y tecnológicas. Así, en el epígrafe 4.1, vamos a dedicarnos a la construcción teórica del concepto de capital digital, aplicando el constructo de Bourdieu al entorno informacional de nuestro presente. En el epígrafe 4.2, por su parte, presentaremos un enfoque particular sobre la socialización en el uso de las TIC, complementando los enfoques constructivistas sobre los procesos de domesticación y apropiación de la tecnología con la descripción de los procesos de alfabetización y adquisición de disposiciones interiorizadas en el *habitus*. Finalmente, en el apartado 4.3, a modo de resumen, articularemos los procesos de socialización tecnológica con el concepto de capital digital, mostrando su relevancia analítica para interconectar las formas específicas que adquiere la desigualdad digital en la actualidad con los mecanismos y dinámicas más generales de estratificación social.

4.1. LA CONSTRUCCIÓN TEÓRICA DEL CONCEPTO DE CAPITAL DIGITAL

En esta sección vamos a centrarnos en la construcción teórica del concepto de capital digital, en base a las diversas formas en que el constructivismo estructuralista de Bourdieu se ha incorporado al análisis de las desigualdades digitales en los últimos años (Correa, 2016; Ragnedda, 2018; Robinson, 2009; Selwyn, 2004; Straubhaar et al., 2012). El objetivo principal es proponer una conceptualización del concepto de capital, vinculada al entorno informacional, que nos permita integrar gran parte de la literatura previa sobre brecha digital y que posibilite un análisis en profundidad de las prácticas digitales de los jóvenes. En línea con las tres perspectivas teóricas que acabamos de presentar –modelo de los 4 gaps de Van Dijk, enfoque de la ventaja informacional de Laura Robinson y enfoque de la tercera brecha digital de Massimo Ragnedda–, entendemos que la teoría sociológica de Pierre Bourdieu proporciona una interesante amalgama de herramientas conceptuales que nos permiten articular la relación existente entre los procesos generales de estratificación social y las dinámicas específicas de desigualdad digital que atraviesan la vida social de los sujetos en el contexto de la sociedad de la información. Sin embargo, el modelo bourdiano también presenta limitaciones y rigideces a la hora de aplicarse a la realidad social informacional, por lo que discutiremos algunas de sus propuestas teóricas más importantes, como la articulación entre *habitus*, campo y capital, en base a otros desarrollos teóricos complementarios, como la sociología figurativa de Norbert Elias (1978), la sociología psicológica de Bernard Lahire (2004, 2013) o el estudio de las prácticas cotidianas de Michel de Certeau (1997).

4.1.1. Hacia una apropiación crítica del constructivismo estructuralista de Pierre Bourdieu

A la hora de intentar resumir los fundamentos teóricos de la obra de Pierre Bourdieu debemos andar con cautela, ya que su propia perspectiva teórica se ha ido modificando y construyendo a lo largo de su trayectoria profesional, en base a las distintas investigaciones y estudios empíricos que fue desarrollando durante su vida. El autor francés entendía, retomando la famosa idea de Wittgenstein, que la teoría social debe ser entendida como una caja de herramientas, de forma que los conceptos son útiles que nos ayudan a desenmarañar y comprender problemas sociales concretos, pero no deben erigirse de manera abstraída de la realidad en base a relaciones tautológicas expresadas en el campo de las ideas. Por lo tanto, *“la organización práctica y la realización de una recolección de datos –o, para ser más exactos, una producción de datos– están íntimamente ligados a la construcción teórica del objeto”* (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 61). A pesar de ello, los aspectos fundamentales de su teoría ya estaban perfilados en sus obras más famosas, especialmente en *La Distinción* (Bourdieu, 1979) y en *El sentido práctico* (Bourdieu, 2008), en las cuales ya aparecen claramente definidos los principales conceptos que conformaran el ensamblaje teórico con el que el sociólogo francés intentará superar la dicotomía entre acción y estructura que atravesaba las ciencias sociales. Por lo tanto, si vamos a intentar desentrañar aquellos elementos nucleares de su teoría que nos resultan útiles para el estudio de la relación entre los actores sociales con el mundo que les rodea –en nuestro caso asumiendo un contexto en el que las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel fundamental–, debemos prestar especial atención al entrelazamiento que existe en la teoría bourdiana entre los conceptos de capital, campo y *habitus*, ya que es imposible desarrollar teóricamente cada uno de ellos sin hacer referencia a los otros dos.

De manera simple, el concepto de **capital** puede ser entendido como una forma de energía social que adquiere su valor dentro de un determinado campo, en el que es producido y

reproducido (Bourdieu, 1979, p. 127). El **campo**, por su parte, puede ser entendido de dos maneras: como un sistema modelado de fuerzas objetivas que se imponen a los agentes sociales o como un espacio de confrontación en los cuales dichos agentes despliegan sus prácticas (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 46), haciendo uso de las diferentes fuentes de capital de las que poseen, tanto desde un punto de vista objetivado (recursos materiales, títulos, relaciones sociales, etc.) como interiorizado en su *habitus*. Así, finalmente, el **habitus** tiene que ver con la incorporación personal de la estructura social, con las disposiciones hacia la acción interiorizadas, en una compleja dialéctica por la cual el *habitus* de un sujeto está condicionado por su posición social (estructura estructurada), pero también funciona como principio generador de nuevas prácticas y percepciones hacia la realidad (estructura estructurante). La relación entre campo como espacio de confrontación, capital como energía socialmente reconocida como legítima y *habitus* como disposiciones estructurales interiorizadas son esenciales en la obra de Bourdieu, ya que le permiten superar la visión estática del estructuralismo clásico e incorporar la capacidad de transformación y de acción por parte de los sujetos sin que ello suponga, por otra parte, caer en visiones excesivamente individualistas en las que las personas gozan de total libertad de acción. Estructuralismo mecánico e individualismo teleológico son las dos caras de la antinomia que se pretende superar (Bourdieu & Wacquant, 2005: 36). Es por ello que su modelo clasificarse bajo las etiquetas de constructivismo estructuralista (Sousa, 2010) o estructuralismo genético, ya que reconoce que el espacio social es un campo de lucha y confrontación constante, introduciendo la potencialidad de la transformación social en base a la actividad de los agentes sociales, pero también alude a la diversidad de fuerzas y tensiones que actúan sobre el sujeto, limitando su capacidad de acción.

“Basado en una ontología social no cartesiana que rechaza la división entre objeto y sujeto, intención y causa, materialidad y representación simbólica, Bourdieu busca superar la reducción de la sociología ya sea a una física objetivista de las estructuras materiales o a una fenomenología constructivista de las formas cognitivas, mediante un estructuralismo genético capaz de incluir ambas” (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 29)

El concepto de *habitus*, además, implica una aproximación monista a las relaciones entre individuo y sociedad, puesto que Bourdieu entiende que existe una homología entre la estructura social y la estructura del *habitus*, una adecuación de las disposiciones interiorizadas a la realidad externa en la que los actores sociales despliegan su actividad. Este rechazo al dualismo ontológico entre individuo y sociedad, entre teoría y práctica, supone una de las grandes aportaciones de la obra del sociólogo francés, a pesar de que el propio concepto de *habitus* también ha recibido críticas, debido a su excesiva rigidez a la hora de ser aplicado a investigaciones prácticas, ya que la exigencia de correspondencia entre estructuras sociales objetivadas y estructuras mentales de los agentes sociales nunca se cumple de manera perfecta. Así, *“la manera de plantear la relación entre las estructuras objetivas y el habitus, parecería por momentos borrar el papel activo del agente para transformar sus propias disposiciones”* (Capdevielle, 2011, p. 41). En otras palabras, si se intenta aplicar estrictamente la homología estructura-personalidad, se elimina la posibilidad misma del cambio de disposiciones, ya que éstas son descritas en recurrente complementariedad con el espacio social al que se aplican. Esto no quiere decir, sin embargo, que el concepto de *habitus* no sea enormemente sugerente a la hora de intentar articular las relaciones entre acción y estructura, pero su falta de flexibilidad para explicar las prácticas sociales en el entorno hipercomplejo de la modernidad reflexiva (Beck, 1996), ha hecho que discípulos del sociólogo francés, como Bernard Lahire (2004, 2013), hablen de la fragmentación del *habitus* en un mundo en el que las estructuras clásicas ya no determinan claramente las disposiciones, sino que se hace

necesario prestar atención a los procesos de socialización que engendran individuos atravesados por múltiples esquemas y disposiciones hacia la acción. En palabras de este autor, no se trata de que las determinaciones sociales ya no sean importantes, sino que los actores sociales están cada vez más multi-determinados por situaciones, condiciones y experiencias biográficas muy diversas, que se inscriben en sus habitus, constituyendo una sociedad de individuos singularmente socializados. Así, en la sociedad contemporánea, debido a la pluralidad y multiplicidad de fuerzas que se ejercen sobre los individuos, se produce una sensación de relativa libertad, promovida institucionalmente (Beck y Beck-Gernsheim, 2002) por un modelo de relaciones humanas sumamente individualizado –*Homo Clausus*, un hombre cerrado en sí mismo (Elias, 1978)– en el que la existencia se desarrolla, por aludir al título de una de sus obras, en Los pliegues singulares de lo social (Lahire, 2013).

"Debido a que la lógica de la investigación conduce a estudiar el comportamiento singular de un individuo determinado, sobre todo, por el comportamiento colectivo de individuos considerados como miembros de grupos, comunidades o clases, solo podemos contentarnos con la descripción de la realidad a grandes rasgos. Llegar a comprender (...) el destino singular de un individuo, con sus etapas obligatorias, bifurcaciones y rupturas sorprendentes, exige entrar en la complejidad de las determinaciones tanto disposicionales como contextuales. (...) Podríamos caer en una visión 'menos determinista' de un actor supuestamente más libre y autónomo. En lo que insisto es, por el contrario, en el hecho de que los actores están multisocializados y multideterminados" (Lahire, 2013, p. 18)

Con respecto al campo, uno de los problemas fundamentales de la aplicabilidad práctica de dicho concepto al análisis empírico de la realidad social es que los campos, por definición, deben ser espacios sociales relativamente autónomos en los que adquiere valor un determinado tipo de capital. Así, algunos campos son fáciles de identificar, como pueden ser el mercado, en términos económicos, o el sistema educativo, ya que es posible rastrear las especies prototípicas de capital relevantes para desenvolverse dentro de los mismos (capital económico o capital académico-escolar). El problema llega cuando se intentan fundamentar nuevas especies de capital sin definir claramente el campo distintivo en el que adquieren su valor y son intercambiadas, así como cuando se proponen campos sociales (como el periodístico, el político o el tecnológico) sin desarrollar claramente su articulación con una especie distintiva de capital, ya que "*un capital no existe ni funciona salvo en relación con un campo*" (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 151). De este modo, para poder desarrollar un análisis sociológico utilizando el campo, es necesario identificar tres momentos o fases: (1) en primer lugar, la posición del campo con respecto al campo del poder, esto es, a la estructura de clases en que se fundamenta el espacio social; (2) en segundo lugar, la estructura relacional objetiva de posiciones de los distintos agentes que compiten por la definición y redefinición de dicho campo, a través de la movilización de su capital; (3) finalmente, el sistema de disposiciones (habitus) de los agentes adquiridas en los procesos de socialización derivados de su posición dentro de la estructura social. Por ello, antes que de individuos o sujetos, Bourdieu prefiere hablar de agentes "*que están socialmente constituidos en tanto que activos y actuantes en el campo en consideración por el hecho de que poseen las propiedades necesarias para ser efectivos, para producir efectos, en dicho campo*" (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 163). En un análisis comparativo muy interesante, Guerra Manzo ha encontrado similitudes entre la teoría de Bourdieu y la de Norbert Elias, puesto que ambos autores rechazan la dualidad individuo-sociedad y presentan un enfoque relacional sobre las relaciones humanas, en el que se concibe "*lo social como una red en continuo tejerse y destejerse, donde lo individual y lo social no son más que dos dimensiones de un mismo proceso social*" (Guerra Manzo, 2010, p. 205). De hecho, el concepto de

figuración, desarrollado por Elias, guarda similitudes con la noción de campo, en Bourdieu, ya que el autor alemán, partiendo también de una metáfora lúdica de las interacciones sociales, entiende que una figuración es *"el patrón cambiante creado por los jugadores, no solo por sus intelectos sino sus mismidades (selves) completas, la totalidad de sus transacciones en sus relaciones con los demás"* (1978, p. 130). Aunque ambos autores conciben el campo (o la figuración) como si fuera un espacio de juego cuyas reglas se construyen y reconstruyen de manera interactiva, la perspectiva de Elias presenta ventajas a la hora de analizar los procesos históricos de configuración de un determinado entramado de relaciones sociales, mientras que la perspectiva bourdiana ejemplifica mejor la existencia de un campo de fuerzas y tensiones que limita la capacidad de agencia del sujeto.

Asimismo, es interesante destacar la distinción entre estrategia y táctica (tabla V), incorporada por Michel de Certeau (1997) al análisis de la acción social, ya que la orientación estratégica permitiría reconfigurar el espacio y el tiempo en el que se produce la acción, producir el propio entramado de relaciones de dominación, mientras que la orientación táctica simplemente se aprovecha de las coyunturas y oportunidades que un sistema organizativo le ofrece. La capacidad estratégica supone la dominación del espacio sobre el tiempo, el establecimiento de un lugar propio, separado de los demás, desde el que articular una determinada estructura de relaciones posible, una auténtica conversión del conocimiento en poder, poder de definición y de regulación de las relaciones sociales. Por ello, la mayor parte de las actividades humanas son de tipo táctico, ya que suponen transitar lugares que no son propios, la interdependencia de los demás, el desarrollo de trayectorias, de jugarretas que se aprovechan de las oportunidades coyunturales que se le presentan al sujeto, con la esperanza de que la acumulación de pequeñas sacudidas pueda introducir alguna brecha en los cimientos que sostienen la estructura de relaciones de poder.

"Sin lugar propio, sin visión globalizadora, ciega y perspicaz como sucede en el cuerpo a cuerpo sin distancia, gobernada por los azares del tiempo, la táctica se encuentra determinada por la ausencia de poder, como la estrategia se encuentra organizada por el principio de un poder. (...) Las estrategias ponen sus esperanzas en la resistencia que el establecimiento de un lugar ofrece al deterioro del tiempo; las tácticas ponen sus esperanzas en una hábil utilización del tiempo, en las ocasiones que presenta y también en las sacudidas que introduce en los cimientos del poder" (de Certeau, 1997, pp. 44–45)

Tabla V. Distinción entre estrategia y táctica en el modelo de Michel de Certeau

Dimensión	Estrategia	Táctica
Sentido de la acción	Establecimiento de un plan, un lugar propio	Jugarretas, trayectorias, aprovecharse de las fallas de lugares no propios
Principio básico	Autonomía	Heteronomía
Fundamento	Espacio > Tiempo	Tiempo > Espacio
Visibilidad	Panóptica, global	Parcial, específica
Poder	Conocimiento = poder	Ausencia de poder
Ejemplos	Racionalidad política, científica o económica	La mayoría de las prácticas cotidianas de los sujetos

Fuente: (de Certeau, 1997, p. 41).

Por lo tanto, si tomamos en consideración que el entramado social de relaciones de poder es un continuo ensamblaje de figuraciones, que constituyen campos de tensiones y fuerzas en los que el agente desarrolla su acción, a través de las disposiciones interiorizadas en el habitus y de

la movilización de diferentes especies de capital, es importante matizar que no toda la acción tiene la misma capacidad de restructuración de este espacio relacionar de fuerzas, sino que gran parte de la actividad humana funciona en base a tácticas, aprovechándose de los resquicios que, en términos de agencia, permite una sociedad informacionalmente configurada. El último concepto desarrollado por Bourdieu al que debemos hacer mención, por lo tanto, es el de capital, ya que de la movilización adecuada de las distintas especies de capital depende la capacidad de agencia del sujeto.

4.1.2. Las formas de capital y los procesos de reconversión de capitales

Como ya hemos señalado, el capital puede ser entendido como una forma de energía social que media entre la dimensiones subjetivas y objetivas de la vida social, ya que, por un lado, debe ser acumulado a lo largo del proceso biográfico por parte de los actores sociales –interiorizado en el *habitus*–, mientras que, por otro lado, adquiere su valor en un determinado campo, en el que es continuamente definido y redefinido. Bourdieu intenta, en su articulación, huir de las conceptualizaciones racionalistas excesivamente simplistas del *homo economicus*, ya que entiende que la manera en que los sujetos movilizan los capitales de los que disponen en el juego (*enjeu*) de relaciones sociales que conforman su vida cotidiana no puede reducirse a criterios universales y abstractos de racionalidad, sino a una racionalidad práctica, contextualmente situada en el propio campo en el que se despliega la acción y, por supuesto, delimitada por las disposiciones interiorizadas en el *habitus*. Por lo tanto, el capital acumulado por parte de los sujetos no tiene valor en sí mismo, motivo por el cual frecuentemente se destaca que el modelo *bourdiano* de análisis es relacional (Guerra Manzo, 2010; Sousa, 2010), puesto que la validez del concepto mismo de capital depende de su movilización en determinados campos sociales, los cuales están en constante transformación y redefinición a través del juego de luchas de poder en el que intervienen continuamente los actores sociales. Por otra parte, con el concepto de capital Bourdieu no se refiere únicamente a los recursos económicos y materiales inmediatamente convertibles en dinero, sino que pueden existir varias formas distintivas de capital, como por ejemplo el capital económico, el capital cultural y el capital social, las cuales guardan entre sí una cierta autonomía, ya que operan en campos sociales al menos parcialmente independientes. Por ejemplo, a lo largo de *La Distinción* (Bourdieu, 1979), se destaca cómo el capital cultural engendra formas de estratificación social de clase parcialmente independientes del capital económico, si bien el acceso a los recursos monetarios y la propiedad son los factores más importantes de posicionamiento social dentro de un sistema capitalista. Así, en nuestro sistema actual, las tres especies básicas de capital –económico, cultural y social (Bourdieu, 2001)–, pueden analizarse en base a su disponibilidad para ser convertidas en recursos monetarios, ya que el dinero es el mediador fundamental de las relaciones sociales en el modo de producción capitalista.

(a) En primer lugar, el **capital económico** se compone de los medios monetarios, financieros y derechos de propiedad que son convertibles de manera más o menos directa en dinero (Bourdieu, 2001, p. 131). Se trata de la especie de capital más importante a la hora de interactuar en un espacio social configurado por relaciones de servicio de tipo capitalista, en el que el intercambio de bienes se realiza a través de la mediación del dinero. Así, el capital económico puede estar directamente materializado en términos monetarios, pero también se incluyen en esta categoría las propiedades convertibles en dinero que el sujeto puede movilizar, ya sea por su posesión directa o gracias a la patrimonialización de recursos familiares, así como las posibilidades financieras y de endeudamiento futuro. Asimismo, el capital económico pueden movilizarse en la adquisición de otras formas de capital (principalmente cultural pero también

social), a la espera de que esta inversión pueda multiplicar su valor al ser reconvertida nuevamente en términos monetarios: por ejemplo, a la hora de costear una carrera universitaria, a la espera de que dicha inversión se traduzca en la adquisición de un título (capital cultural institucionalizado) que permita al sujeto desarrollar su carrera profesional y cobrar un mejor salario futuro –volviendo a convertirse en capital económico.

(b) En segundo lugar, encontramos el **capital cultural**, la forma de capital más importante después del capital económico, ya que tiene que ver con las competencias cognitivas, disposiciones y habilidades adquiridas biográficamente a lo largo del proceso de socialización. Si bien, en términos formales, todos los capitales tienen una forma objetivada y otra interiorizada, ya que la perspectiva de Bourdieu es monista –entiende que existe homología entre estructura social y *habitus*–, es precisamente en el capital cultural en el que se aprecia mejor este entrelazamiento de las dimensiones exteriorizadas e incorporadas de la realidad social, pudiendo presentarse en tres estados diferenciados:

(b.1) Como **capital cultural interiorizado** o incorporado en el *habitus* de los sujetos, en las disposiciones, competencias y recursos cognitivos que desarrollan a lo largo de su vida. Tiene que ver con la acumulación de conocimiento y experiencias pasadas que se despliegan a la hora de afrontar nuevas situaciones sociales, con los esquemas y representaciones sociales que permiten dotar de sentido a la realidad y, por tanto, desenvolverse de manera razonable en ella, en base al despliegue que los agentes realizan de su racionalidad práctica. El capital interiorizado es la encarnación corporal de las posesiones materiales en el *habitus*, la adquisición de disposiciones hacia los objetivos (sociales y físicos) que pueblan el horizonte mismo de nuestra experiencia del mundo exterior. Por eso mismo, se trata de un capital que no puede ser aprehendido de manera inmediata a través de la movilización del capital económico, sino que requiere de un tiempo de adquisición y de un esfuerzo personal por parte de los sujetos, de una inversión que realizan en la adquisición de habilidades y capacidades (Bourdieu, 2001, p. 139). Del mismo modo, debido a su interiorización en el *habitus*, esta forma de capital cultural tampoco es transmisible directamente a otros sujetos, sino que deberán desarrollar sus propias inversiones personales (en términos de esfuerzo y tiempo de vida) para poder incorporar las competencias y conocimientos relevantes dentro de un campo social determinado. Esto es, requiere de un proceso cronológico de aprendizaje que no es inmediato, sino que debe prolongarse biográficamente a partir de las inversiones de energía y tiempo por parte de los sujetos.

(b.2) Como contrapartida del anterior, encontramos el **capital cultural objetivado**, que se muestra en forma “*de bienes culturales, cuadros, libros, diccionarios, instrumentos o máquinas, que son resultado y muestra de disputas intelectuales, de teorías y de sus críticas*” (Bourdieu, 2001, p. 136). De manera simple, esta dimensión del capital cultural tiene que ver con los artefactos y objetivos físicamente existentes dentro del horizonte mismo de nuestro mundo de vida, los cuales no son apropiables directamente, sino que es necesario el desarrollo de disposiciones específicas (de capital interiorizado) hacia los mismos. Aun así, tal y como destaca Bourdieu, los bienes culturales tienen una materialidad distintiva y un valor de convertibilidad monetaria independiente de nuestras disposiciones interiorizadas hacia los mismos, por lo que podría decirse que tienen un valor en sí mismos –más allá del sujeto que los utiliza–. Sin embargo, la apropiación de los artefactos culturales no es inmediata, sino que depende del desarrollo de determinadas disposiciones y, por ende, de una motivación, un esfuerzo personal y una inversión de tiempo de vida.

(b.3) Finalmente, encontraríamos el **capital cultural institucionalizado**, que puede definirse como una objetivación distintiva del capital incorporado que se manifiesta en la materialidad de los títulos académicos, certificados de profesionalidad y justificantes de cualquier

tipo, que dotan de un valor simbólicamente reconocido, en un contexto social determinado, a los conocimientos y disposiciones adquiridas por parte de los sujetos. En este caso, la inversión en términos de capital económico que los sujetos realizan para adquirir una determinada formación –como estudiar una carrera universitaria– no solo se ve materializada de manera cognitiva, a través el capital digital interiorizado, sino también de manera objetivada, a través de un reconocimiento socialmente validado por unas instituciones, dentro de un contexto geográfico específico –como un país– en el que dicho título otorga una serie de beneficios objetivables, como puede ser el acceso a puestos de trabajo que requieren de dichas barreras formales de acceso. Así, el capital cultural institucionalizado es relativamente independiente de los conocimientos "reales" que el sujeto tenga, puesto que su activación depende del valor que se confiere a los distintos títulos y credenciales en un mercado social en continua pugna y transformación.

(c) La tercera y última especie fundamental de capital sería el **capital social**, que en el modelo teórico del autor francés se refiere a la red actual y potencial de relaciones sociales entre los sujetos que permiten acceder al volumen de capital de los demás, a partir de relaciones de intercambio y reconocimiento mutuo que deben ser continuamente actualizadas (Bourdieu, 2001: 148-149). En otras palabras, el capital social tiene que ver con la posibilidad de utilizar el capital económico o cultural de otras personas en beneficio propio del sujeto, por lo que Bourdieu destaca que esta especie de capital tiene una existencia cuasi-real, ya que su materialización depende del continuo mantenimiento a lo largo del tiempo de las redes y los vínculos de interdependencia entre los sujetos. El interés que tiene la definición de Bourdieu, en relación con otras conceptualizaciones del capital social, como pueden ser las de Coleman (2008b) o Putnam (1995), es que el sociólogo francés centra su análisis en los procesos de transformación del capital social en términos económicos, culturales o simbólicos desde una perspectiva crítica con el sistema de reproducción de las desigualdades sociales, mientras que otras aproximaciones analizan las redes de relaciones del sujeto como un recurso en sí mismo¹¹¹. Un buen complemento al concepto de capital social de Bourdieu es la teoría de los vínculos débiles, del sociólogo estadounidense Mark Granovetter (1973). Para este autor, el análisis de la composición de las redes sociales es una dimensión imprescindible de la articulación de los niveles micro y macro de la estructura social, distinguiéndose entre los vínculos fuertes (amistad, familia, comunidad) y los vínculos débiles (conocidos, compañeros de trabajo, colegas de distintos ámbitos, etc.). Paradójicamente, en términos de movilidad social y desarrollo de la carrera profesional, tener una red diversificada de contactos a lo largo de distintos espacios y posiciones de la estructura social es un factor mucho más determinante que disponer de una red muy intensa y homogénea de vínculos fuertes. Esto es debido, precisamente, a la posibilidad de movilizar la capacidad de influencia, el estatus, el poder, los conocimientos o los recursos económicos de estos contactos en beneficio del sujeto, mientras que los vínculos fuertes engendran comunidades muy cohesionadas pero muy aisladas del resto de la estructura social. Por lo tanto, apropiándonos del modelo de Granovetter en términos bourdieanos, lo importante no es tanto la existencia de vínculos sociales fuertes, sino la capacidad de utilizar la propia posición estructural de los vínculos disponibles para incrementar las posibilidades de agencia del actor social más allá de su propio volumen de capital económico o cultural. Por ello, la diversificación y heterogeneidad de

¹¹¹ Hay publicadas buenas revisiones teóricas del concepto de capital social (Tzanakis, 2013; Vargaz Forero, 2002), en las que se comparan las perspectivas de Bourdieu, Putnam y Coleman, por lo que no desarrollaremos este tema en profundidad. Asimismo, para una propuesta reciente de otros enfoques y perspectivas relativas al capital social, recomendamos el libro *Capital social: enfoques alternativos*, coordinado por Clara Charry y Carlos Contreras (2015).

las redes sociales disponibles es, en ocasiones, más relevante que la intensidad de los vínculos mantenidos.

Tanto en la propia obra de Bourdieu como en elaboraciones de otros autores basadas en su teoría pueden encontrarse otras especies de capital, en algunos casos totalmente independientes de las que hemos mencionado aquí, puesto que se vinculan con campos sociales específicos, y en otros casos parcialmente relacionadas, constituyendo subespecies específicas de capital. Así, por ejemplo, a lo largo de la propia obra del autor francés encontramos referencias a distintivas subespecies del capital cultural: el *capital escolar* (Bourdieu, 1979, p. 21), que está ligado a los procesos autónomos de reproducción de la desigualdad social en el sistema educativo, el *capital académico* (Bourdieu, 2012a), el *capital estatutario* (Bourdieu, 1979, p. 74), que tiene que ver con los recursos culturales transmitidos generacionalmente, o el *capital científico-técnico*, relacionado con el uso de dispositivos y maquinaria tecnológica (Bourdieu, 2001, p. 145). También se menciona en ocasiones el *capital político* (Bourdieu, 2012b, p. 102), como una subespecie de capital social ligada a la acumulación de poder político, el *capital físico* (Bourdieu, 2012b, p. 212), relativo al ejercicio de la fuerza por parte del estado. Una forma especialmente relevante de capital es el denominado *capital simbólico*, que tiene que ver con la representación cognitiva de cualquier forma de capital, con la medida en que determinadas relaciones sociales son simbólicamente aprehendidas por parte de los sujetos (Bourdieu, 2001, p. 136). Tomando como punto de partida la obra de Pierre Bourdieu, otros autores, por su parte, han presentado propuestas alternativas de capitales, asociadas con campos y dinámicas de intercambio social particulares: por ejemplo, existen intentos de conceptualización del *capital inter-cultural*, vinculado a las relaciones entre diferentes culturas (Pöllmann, 2014), del *capital de motricidad*, que entiende que los recursos de movilidad también están desigualmente distribuidos entre las personas (Urry, 2007: 38-39), del *capital erótico y corporal*, relacionados con la corporalidad y las posibilidades de fascinar a los demás (Hakim, 2012; Moreno Pestaña, 2016), del *capital personal*, entendido como el conjunto de todas las experiencias pasadas que afectan al individuo (Nagin y Paternoster, 1994; Ragnedda, 2018), o incluso del *capital musical* (García, 2015: 154), una variante del capital cultural que existiría en los niveles incorporado (conocimientos musicales, saber tocar un instrumento, etc.), objetivado (instrumentos, equipos musicales, etc.), e institucionalizado (títulos académicos, conservatorios, etc.).

En todo caso, como ya hemos destacado, para Bourdieu lo importante no es únicamente el volumen total de capital que posee una persona, a través de sus diferentes especies, sino las formas específicas en las que una especie de capital puede transformarse en otra, como por ejemplo cuando una persona hace valer su título académico (capital cultural institucionalizado) o de sus relaciones personales (capital social) para conseguir un mejor puesto de trabajo (capital económico), o cuando alguien invierte su capital económico en mejorar su formación (capital cultural incorporado). La conversión, en todo caso, nunca es perfecta, puesto que existen diferentes tasas de cambio entre unas especies y otras que dependen de la articulación de fuerzas del campo social concreto (mercado de trabajo, sistema educativo, campo cultural, etc.) y que, por lo tanto, varían histórica y socialmente. En este sentido, es importante resaltar que el capital económico, dentro del contexto de una sociedad capitalista, supone el fundamento del resto de capitales, al garantizar la subsistencia material de los sujetos. Por lo tanto, en vez de analizar las distintas especies de capital como formas sociales totalmente independientes entre sí, deberemos centrarnos en los procesos de reconversión y transferencia entre las mismas, sin olvidar que es precisamente el capital económico el que posibilita la adquisición de todas las demás especies de capital y, a la inversa, el resto de especies de capital se movilizan en base a su potencial reconversión en capital económico:

“Los diferentes tipos de capital pueden obtenerse con ayuda de capital económico, pero sólo al precio de un mayor o menor esfuerzo de transformación, que resulta necesario para producir la forma de poder efectiva en el campo correspondiente. Existen (...) algunos bienes y servicios que se pueden obtener gracias al capital económico, inmediatamente, (...) pero existen también otros que solamente pueden obtenerse por virtud de un capital social de relaciones u obligaciones. Éstas, por su parte, tan sólo pueden movilizarse en un plazo breve. (...) De una parte, el capital económico sirve de base a todos los demás tipos de capital, pero de otra, las manifestaciones transformadas y travestidas del capital económico no pueden nunca reconducirse a él totalmente. (...) Tan sólo pueden producir sus efectos específicos en la medida en que ocultan (...) que es el capital económico el que les sirve de base y el que, siquiera en última instancia, determina sus efectos” (Bourdieu, 2001, pp. 157–158).

4.1.3. La aplicación del modelo bourdiano al estudio de la desigualdad digital. La doble dimensión objetivada e incorporada del capital digital.

Dentro del ámbito concreto de las investigaciones que han tratado de enraizar la desigualdad digital dentro de dinámicas más generales de desigualdad social, el modelo teórico de Bourdieu ha ocupado una posición preponderante. Esto no es extraño ya que, según Guerra Manzo, debido a su énfasis en los mecanismos de legitimación simbólica, la obra del autor francés nos ayuda a desentrañar *“la capacidad que tienen los sistemas de sentido y significación para proteger, y por lo tanto para reforzar, las relaciones de opresión y de explotación ocultándolas bajo el manto de la naturaleza, la benevolencia y la meritocracia”* (2010, p. 386). Por lo tanto, en un mundo en la que el paradigma de la digitalización y la sociedad de la información son los modelos ideológicos que configuran nuestro presente, la sociología crítica de Bourdieu nos proporciona interesantes herramientas que nos permiten analizar los procesos de reproducción de la desigualdad social en la contemporaneidad informacional. Por supuesto, algunas de las nociones básicas de su teoría se muestran excesivamente rígidas para desenmarañar la complejidad y flexibilidad de la realidad social actual, como puede ser la homología entre *habitus* y estructura social, la focalización en la clase social como factor fundamental de estratificación económica y cultural, o la dificultad para perfilar claramente la autonomía relativa de los distintos campos sociales en los que operan especies distintivas de capital –económico, cultural, social o de cualquier otro tipo. Sin embargo, estas limitaciones de su teoría pueden solventarse a través de la incorporación de otros referentes teóricos –en nuestro caso, los estudios sobre modernidad reflexiva (Beck, 1996) y era de la información (Castells, 2011a; Rifkin, 2011)– y mediante apropiación situada y contextualizada de su aparatage conceptual: en este sentido, nos apoyamos en los trabajos de Martín Criado (1998), y Lahire (2004), así como en la comparación de Bourdieu con la teoría de Elias. A continuación presentamos las principales aplicaciones del modelo bourdiano al estudio de la desigualdad digital que se han desarrollado en la última década, principalmente vinculadas a la conceptualización de los conceptos de *habitus* y capital en un entorno informacional.

Como punto de partida, la idea de conceptualizar las disposiciones adquiridas hacia el uso de la tecnología como una forma específica de capital cultural parte de la propia obra de Pierre Bourdieu; específicamente, de su noción de **capital científico-técnico** (2001, p. 144). Bourdieu se da cuenta de que, si bien el acceso a la tecnología depende fundamentalmente de los recursos económicos para costear los equipos, para el adecuado uso de las herramientas se requiere de unos conocimientos especializados que deben ser interiorizados por parte del sujeto, por lo que la mera posesión material de un recurso tecnológico (lo que podríamos llamar la brecha digital de acceso) no es suficiente para aprovechar las potencialidades que ofrece, si no se han incorporado las disposiciones y destrezas específicas para utilizarlo (lo que podríamos llamar

brecha de uso o brecha de habilidades): *“para poseer máquinas, basta el capital económico; ahora bien, como quiera que el capital cultural científico-técnico adherido a ellas determina su correcto y específico funcionamiento, sólo podrán utilizarse apropiada y adecuadamente cuando el propietario de los medios de producción disponga, el mismo, del capital interiorizado necesario, o bien cuando sea capaz de procurárselo a través de otro”* (Bourdieu, 2001, pp. 144–145).

Una reflexión muy parecida la encontramos en *La Distinción* (Bourdieu, 1979), uno de los libros más célebres del sociólogo francés, quien utiliza los conceptos de capital cultural interiorizado y capital cultural objetivado para dar cuenta del proceso específico de apropiación tecnológica del trabajador con respecto a sus herramientas de trabajo. Si bien la referencia tiene que ver con la situación de indefensión de los trabajadores industriales y técnicos con respecto a las máquinas y herramientas tecnológicas que utilizan –una ausencia de control sobre sus propios medios de producción de cara reminiscencia marxista–, su reintroducción en el contexto de la sociedad de la información puede resultar enormemente relevante, ya al permitirnos cuestionar las retóricas cibertuópicas que propugnan la liberación de la especie humana a través de la adquisición de habilidades digitales –en palabras de Prensky, el advenimiento del *homo sapiens digital* (2011)–. Así, Bourdieu nos recuerda que, debido a la hiper-especialización de las destrezas técnicas necesarias para utilizar gran parte de los instrumentos de trabajo, se produce una doble forma de dominación: por un lado, a través de los recursos económicos necesarios para adquirir materialmente los equipos tecnológicos –entendidos como capital cultural objetivado–; por otro lado, a través de las propias máquinas, cuya apropiación requiere de la adquisición de un nivel de destrezas cada vez mayor –capital cultural incorporado–. De este modo, *“en ausencia del capital cultural incorporado, que es la condición de apropiación (según la definición legítima) del capital cultural objetivado de los objetos técnicos, los trabajadores ordinarios están dominados tanto por las máquinas y los instrumentos a los que sirven y de los que no se sirven como por aquellos que detentan los medios legítimos, es decir, teóricos, para dominarlos”* (Bourdieu, 1979, pp. 450–451). En definitiva, el desarrollo de la sociedad de la información incrementa exponencialmente la propensión a la desigualdad social, puesto que a la distribución desigual de los recursos materiales necesarios para desenvolverse en un mundo informacionalmente mediado se añade la necesidad individual de los sujetos por amoldarse, adaptarse y reciclar sus conocimientos continuamente, en un ciclo de (re)adquisición de competencias que no acaba nunca, pero que puede tener consecuencias decisivas a la hora de promover la expulsión del sujeto de determinados espacios sociales de actividad.

Por otro lado, desde una perspectiva macrosocial, Bourdieu también advierte la importancia que tiene el control y la distribución de la información en el mundo contemporáneo, motivo por el cual propone, en sus *Cursos sobre el Estado* (Bourdieu, 2012b), la existencia de un **capital informacional**. Aunque no lo desarrolla en profundidad, se entiende el capital informacional como una especie de meta-capital del que disponen los estados, del que el capital cultural es solo una dimensión, y que tiene que ver con la progresiva unificación histórica de los mercados culturales alrededor de las instituciones estatales, que son capaces de imponer unas determinadas regulaciones legales, culturales y administrativas que son interiorizadas por los ciudadanos, las cuales tienen que ver con la manera en que se puede producir y distribuir la información. Así, *“el Estado no se contenta con la concentración de la información, sino que la trata y la redistribuye (es un recurso escaso) de una forma diferencial”* (Bourdieu, 2012b, pp. 335–336).

En base a estas aproximaciones teóricas, son varios los autores que han intentado aplicar, con mayor o menor exhaustividad, el modelo bourdiano al estudio de las desigualdades digitales que se producen en el ámbito específico de la sociedad de la información, a través del uso diferencial de las tecnologías de la información y la comunicación. Laura Robinson desarrolla la

noción de **habitus informacional** (2009) para desentrañar las disposiciones específicas que los sujetos desarrollan hacia el uso de las TIC, de forma que aquellos que gozan de una mejor calidad de acceso a los dispositivos pueden desplegar un uso más desinteresado de los mismos, mientras que quienes experimentan constreñimientos de tipo temporal y material en el uso de la tecnología deben circunscribirse a un uso más práctico e instrumental, lo que inhibe la adquisición de nuevas destrezas y disposiciones hacia potenciales formas de aprovechamiento de Internet que puedan redundar en ventajas informacionales (Robinson, 2012) para el sujeto. El modelo de Robinson es uno de los mejor elaborados en términos de aplicación de la teoría bourdiana, ya que la homología entre estructuras sociales y estructuras mentales se reproduce perfectamente en el ámbito de Internet, de forma que las condiciones materiales de accesibilidad a los dispositivos tecnológicos engendran disposiciones específicas hacia el uso de los mismos, (retro)alimentando procesos de ventaja informacional y de auto-exclusión de la esfera digital.

"Esta investigación añade una nueva dimensión al estudio de la desigualdad digital al trazar la conexión entre calidad y autonomía de acceso a Internet y orientaciones particulares hacia el uso. Trayendo a colación la concepción del *habitus* de Bourdieu como un conjunto de disposiciones interconectadas, el análisis desvela la emergencia de dos actitudes encontradas hacia el uso de Internet. Las divergencias entre cómo los sujetos más o menos privilegiados conceptualizan el uso apropiado de Internet indica la interiorización de diferentes sentidos de lo 'posible' y lo 'imposible' en relación con las tecnologías de la información" (Robinson, 2009, p. 504)

Aparte de la propuesta teórica de esta autora, otra línea de indagación se ha desarrollado a partir del intento de operacionalización de las habilidades digitales como una forma distintiva de capital, a partir de la cual se han propuesto nociones como las de **capital tecnológico** (Correa, 2016; Gonzales, 2016; Selwyn, 2004), **tecno-capital** (Straubhaar et al., 2012) o **capital digital** (Ragnedda, 2017, 2018). De ellas, una de las más interesantes es la desarrollada por Massimo Ragnedda, ya que este autor entiende que el capital digital es una forma específica de capital puente *-bridge capital-* que, en un entorno digitalmente mediado, posibilita procesos de retroalimentación y reconversión de las especies tradicionales de capital. Reconociendo el hecho de que el aprovechamiento diferencial de Internet tiende a acrecentar las desigualdades socio-económicas de partida en la esfera digital, Ragnedda entiende que el capital digital se compone de un conglomerado de *"destrezas, experiencias, habilidades, conocimiento, alfabetizaciones y formas de acceso a las TIC que pueden ser convertidas en otras formas de capital"* (Ragnedda, 2017, p. 76), con lo que no solo la posición socioeconómica de origen engendra volúmenes diferenciales de capital digital, sino que éste puede a su vez reconvertirse en otras especies de capital. Así, se articula un círculo vicioso de retroalimentación de la desigualdad social a partir de las formas diferenciales de aprovechamiento tecnológico que desarrollan los sujetos, quienes transforman su uso de las TIC en beneficios offline tangibles que influyen en sus posibilidades de movilidad social: la denominada tercera brecha digital. La ventaja del concepto de capital, frente a hablar simplemente de habilidades o competencias digitales, es la explicitación de su acumulabilidad y transferibilidad (Ragnedda, 2018), de forma que el capital digital se deriva (y puede convertirse) en cinco formas fundamentales de capital: económico, cultural, social, político y personal. Por lo tanto, se trata de una herramienta teórica enormemente útil a la hora de comprender el entrelazamiento recíproco que existe entre desigualdad digital y desigualdad social, entre la apropiación tecnológica particular de los recursos tecnológicos y la movilidad social de los sujetos.

A partir del enfoque teórico de Ragnedda, quien entiende que el capital digital debe operacionalizarse en su doble dimensión interiorizada (competencias) y externalizada

(tecnologías digitales), en esta investigación vamos a conceptualizar los procesos de conversión entre el capital digital y las tres especies fundamentales de capital, según la teoría de Bourdieu: capital económico, capital cultural y capital social. Consecuentemente, vamos a proponer una conceptualización del capital digital que se centre tanto en los conocimientos, habilidades y disposiciones como en los equipamientos y dispositivos tecnológicos necesarios para acceder a Internet. Esta doble dimensión cognitiva y material de cualquier tipo de apropiación tecnológica, si bien inseparable en la práctica, es sumamente útil a la hora de analizar las asimetrías que existen en el acceso y uso de las TIC entre los jóvenes, escapando de una aproximación meramente individualizada y unidimensional de los conocimientos digitales recogida en muchos estudios desarrollados en el campo de la educación digital (Acevedo Zapata, 2015; Hendry y Kloep, 2015; Pérez Sanz, 2011). Así, el capital digital puede ser entendido como una subespecie específica de capital cultural que adquiere su importancia en un campo concreto, el de las relaciones entre los sujetos e Internet. Esto tiene repercusiones en el resto de campos sociales en los que participa la persona, ya que las diferentes especies de capital pueden transformarse unas en otras, por lo que la posesión de capital digital puede derivarse de un determinado capital social, cultural o económico previo y a su vez estar en la base de la adquisición de un mayor volumen de capital social, cultural o económico. Sin embargo, no consideramos que pueda hablarse estrictamente de un campo tecnológico o campo digital separado de otras esferas de la vida social, ya que intentamos huir de la falacia del dualismo online-offline, puesto que creemos que el capital digital es precisamente un capital puente, un capital cuyo valor reside en su potencialidad como mediador de las prácticas sociales. Al hablar de las relaciones entre los sujetos e Internet incorporamos todas las actividades sociales que llevan a cabo las personas y que están mediadas por esta tecnología, incluyendo usos que tienen que ver con el entretenimiento, con la comunicación, con la producción y difusión de información, con el trabajo, etc. Por lo tanto, el capital digital, al igual que ocurre con el capital cultural, se presenta en tres dimensiones fundamentales:

(a) Como *capital digital interiorizado*, se incorpora en el *habitus* a través de habilidades, conocimientos y disposiciones hacia el uso de las TIC que se desarrollan a lo largo de la trayectoria vital del sujeto. En el propio proceso continuado de incorporación de las TIC a la vida cotidiana, los sujetos desarrollan disposiciones particulares, que les permiten orientar sus percepciones sobre la utilidad que Internet tiene, dentro de su mundo de vida, así como orientar sus propias prácticas digitales. Por lo tanto, el concepto de capital digital engloba al de habilidades digitales, pero va mucho más allá, ya que no se compone exclusivamente de destrezas adquiridas en el uso de las TIC, sino de representaciones sociales y actitudes hacia la tecnología, los dispositivos digitales e Internet, motivaciones e intereses situados en la propia cotidianidad práctica en la que los dispositivos son incorporados de manera recurrente a las rutinas diarias, experiencias afectivas y emocionales acumuladas de manera biográfica a través del uso, etc. Se trata, por lo tanto, de la incorporación cognitiva y afectiva de todos los aspectos relativos al uso ordinario de Internet, que se desarrolla necesariamente en cualquier tipo de contacto con la realidad que requiera del uso de este tipo de herramientas tecnológicas. Este *habitus* informacional, por supuesto, es personal, en el sentido de que está biográficamente constituido a través de procesos singulares de socialización, como veremos en el apartado 4.2, pero también es social y compartido, ya que engendra la articulación de las prácticas que, en su entrelazamiento como figuraciones, se imponen objetivamente a los sujetos como fuerzas o tensiones de los distintos campos sociales en los que las tecnologías digitales juegan un papel preponderante como mediadores necesarios de la interacción humana.

(b) Como *capital digital objetivado*, se materializa a través de equipos tecnológicos, dispositivos, herramientas y demás objetos físicos indispensables para el acceso a Internet y que suponen, por sí mismos, un recurso económico en manos de los sujetos, pero únicamente aprovechables en base al capital digital interiorizado. Además, también se externaliza a través de las prácticas digitales y los usos diferenciales de Internet, en la medida en que estos usos se incrustan en la realidad, esto es, en la medida en que la práctica digitalmente mediada de un agente se despliega en un espacio social en el que adquiere un determinado valor, derivado de su entrelazamiento y confrontación con el resto de prácticas digitalmente mediadas que desarrollan el resto de agentes sociales. El capital objetivado, por lo tanto, se vincula tanto con el primer como con el segundo nivel de la brecha digital, con las formas de accesibilidad material a los equipos tecnológicos y con las prácticas digitales desplegadas, en el sentido en que dichas prácticas posibilitan el posicionamiento diferencial del sujeto en un espacio social de fuerzas y tensiones, en una figuración que es relativamente independiente del individuo, considerado de manera aislado.

(c) Finalmente, como *capital digital institucionalizado*, puede materializarse a través de la posesión de credenciales y titulaciones vinculadas con el sector de las tecnologías de la información y la comunicación y las habilidades digitales. En el caso de nuestra investigación, ya que se centra principalmente en las prácticas digitales de la población juvenil, nos centramos específicamente en las dimensiones objetivada e interiorizada del capital digital, si bien un análisis específico sobre los procesos de institucionalización de los conocimientos digitales es totalmente factible, en línea con la conceptualización de Bourdieu sobre el capital cultural. Sin embargo, a la hora de reconstruir la diversidad de formas de aprovechamiento tecnológico y prácticas digitalmente mediadas de la juventud, entendemos que es más interesante excluir del análisis esta dimensión institucionalizada, ya que se trata de una forma específica de objetivación del capital digital que únicamente tendría influencia en sectores profesionales muy concretos, como por ejemplo el desarrollo de una trayectoria laboral vinculada al sector informacional que requiriere de este tipo de credenciales y titulaciones. Por ello, en esta investigación nos centraremos en la operacionalización de las dimensiones interiorizada y objetivada del capital digital, estudiando sus mecanismos de acumulación y reconversión con las formas más tradicionales de capital: el capital económico, el capital cultural y el capital social.

4.2. PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN EN EL USO DE LAS TIC: DOMESTICACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

A pesar de su utilidad y relevancia analítica para desmarañar el entrelazamiento de los factores macroestructurales y los aspectos microsociales que modulan la actividad humana, el concepto de capital muestra algunas limitaciones a la hora de comprender el carácter biográfico de los procesos de apropiación tecnológica, derivadas de su orientación sincrónica y su necesaria articulación con un espacio objetivo de fuerzas y tensiones dentro del que adquiere valor. Con el objetivo de indagar en los procesos vitales de acumulación de capital digital, en su interlocución con el resto de formas de capital, es necesario presentar algunos apuntes sobre el modelo de socialización tecnológica que desarrollamos en esta investigación. La noción de socialización es, sin lugar a dudas, uno de los constructos teóricos más importantes de la teoría social, ya que nos lleva a interrogarnos por los procesos biográficos por los cuales los individuos llegan a convertirse en actores sociales competentes. Si bien se trata de una noción claramente polisémica,

relativa al aprendizaje de reglas de vida en común (Lahire, 2013, p. 115), desde el punto de vista sociológico puede ser definida como el proceso por el cual *"un ser biológico se transforma, bajo el efecto de las múltiples interacciones que sostiene desde su nacimiento con otros individuos y con todo un mundo material resultante de la historia, en un ser social adaptado a un universo sociohistórico determinado"* (Lahire, 2013, p. 116). Dentro de los diversos enfoques que han desarrollado el tema de la socialización, el que más nos interesa es el interaccionista simbólico, ya que parte de un nivel de análisis psicosociológico, de entrelazamiento entre los aspectos estructurales y microsociales, adecuado para el desarrollo de nuestro propio enfoque de investigación. Para Peter L. Berger y Thomas Luckmann, tal y como señalan en su célebre trabajo sobre *La construcción social de la realidad* (2008), el mundo de la vida cotidiana es al mismo tiempo intersubjetivo, puesto que es construido continuamente a través de las prácticas sociales de los sujetos, pero también se nos impone como realidad externa, objetiva, que condiciona nuestras capacidades de agencia. Para estos autores, que combinan el interaccionismo simbólico con la fenomenología social de Alfred Schütz, *"la sociedad se entiende en términos de un continuo proceso dialéctico compuesto de tres momentos: externalización, objetivación e internalización"* (Berger y Luckmann, 2008, p. 162). En la dialéctica entre exteriorización de la actividad por parte de los actores, objetivación de determinados cursos de acción y relaciones de interacción y, finalmente, interiorización de la realidad a partir de esquemas, sistemas de creencias y recetas que delimitan los cursos de acción podemos encontrar la articulación entre los niveles micro y macro del sistema social. De este modo, el proceso de socialización se convierte en un factor fundamental de interiorización de una realidad social cuyas objetivaciones, al menos parcialmente, nos preexisten: *"la internalización (...) constituye la base, primero, para la comprensión de los propios semejantes y, segundo, para la aprehensión del mundo en cuanto realidad significativa y social"* (Berger y Luckmann, 2008, p. 163).

Aunque el proceso de socialización es continuo y, en cierta medida, se está produciendo continuamente a partir del proceso de acomodación y adaptación de nuestros marcos de sentido y estructuras cognitivas a las situaciones sociales en las que participamos –en el sentido de Piaget de acomodación y adaptación (1972)–, tradicionalmente ha sido frecuente la distinción entre socialización primaria y socialización secundaria. Por socialización primaria se concentra principalmente en la niñez y se desarrolla progresivamente a través de la interiorización interactiva de las imágenes que tienen del sujeto los distintos actores sociales relevantes en su mundo de vida (otros significativos), de forma que finalmente el sujeto es capaz de interiorizar subjetivamente una imagen relativamente coherente de la sociedad sobre sí mismo (otro generalizado). Una de las dimensiones fundamentales de la socialización primaria es, por supuesto, la adquisición del lenguaje, que se convertirá en la herramienta fundamental a partir de la cual desarrollará esquemas motivacionales, recetas y programas institucionalizados para la vida cotidiana (Berger y Luckmann, 2008, p. 169). Por otro lado, la socialización secundaria tiene que ver con la interiorización de submundos institucionales, con la adquisición de roles, campos semánticos y recetas hacia la acción que se desarrolla en determinadas áreas parciales de la realidad social (Berger y Luckmann, 2008, pp. 172–173). Se trata, de este modo, de un proceso biográfico continuo, relacionado particularmente con la modificación de determinados esquemas de pensamiento una vez que el núcleo fundamental de la identidad del sujeto ha sido establecido durante la socialización primaria. Finalmente, ambos tipos de socialización se distinguen también por su carga afectiva e importancia subjetiva, de forma que *"el acento de realidad del conocimiento internalizado en la socialización secundaria se descarta más fácilmente; (...) se necesitan fuertes impactos biográficos para poder desintegrar la realidad masiva internalizada de la primera*

infancia, pero (...) resulta relativamente fácil dejar a un lado la realidad de las internalizaciones secundarias" (Berger y Luckmann, 2008, p. 177).

Para Lahire, sin embargo, la separación radical entre socialización primaria y secundaria puede conducir a dos errores analíticos complementarios: por un lado, el estudio de los procesos de socialización secundaria experimentados durante la vida adulta sin tomar en consideración los efectos y huellas de los procesos de socialización previos; y, por otro lado, entender que la socialización secundaria es un simple periodo de matización o actualización de disposiciones y orientaciones adquiridas durante la socialización primaria (Lahire, 2013, pp. 126–127). Para este autor, una parte del interaccionismo simbólico suele caer en el primer problema, mientras que el modelo sociológico del *habitus*, en Pierre Bourdieu puede caer en el segundo, al analizar las prácticas como meras externalizaciones de disposiciones cognitivas previamente interiorizadas. Para evitarlo, Lahire propone tomar en consideración las continuas dinámicas de socialización y resocialización que viven los sujetos a lo largo de su vida, destacando que es prácticamente imposible que exista una complicitad ontológica entre las estructuras mentales y las estructuras sociales –esta homología es uno de los fundamentos del concepto bourdieano de *habitus*–. Así, la vida social resulta en una complejidad de experiencias de socialización –*expériences socialisatrices*– (Lahire, 2013, p. 130), de forma que las disposiciones interiorizadas son continuamente puestas a prueba en entornos sociales a los que no se ajustan perfectamente.

La aplicabilidad de este enfoque psicosociológico de los procesos de socialización al campo de las TIC, en todo caso, no puede realizarse de manera directa, sin tomar en consideración los procesos recíprocos de influencia y retroalimentación entre sociedad y tecnología. En cierto sentido, al hablar de socialización tecnológica podemos aludir a dos cuestiones distintas: por un lado, la influencia que los dispositivos tecnológicos tienen en los procesos de socialización que experimentan las personas a lo largo de su vida, lo que nos conduciría a desmenuzar las mediaciones y remediaciones que las TIC producen en nuestra vida cotidiana (Lasén y Casado, 2014a); por otro lado, la socialización tecnológica es también la progresiva socialización en el uso de los dispositivos tecnológicos, la manera en que las prácticas sociales digitalmente mediadas engendran procesos específicos de alfabetización digital, vinculados con la propia posición social del sujeto, sus experiencias biográficas de incorporación de las TIC a la vida cotidiana y los contextos sociales en los que el uso de las TIC está presente. Así, como destaca Lucía Merino, la reconstrucción de los procesos de socialización tecnológica se compone de dos facetas o dimensiones, conceptualmente distintivas pero empíricamente entrelazadas en el constante entretejido de figuraciones que conforman la vida social: (1) domesticación de la tecnología y (2) alfabetización digital.

"Proponemos el concepto de socialización tecnológica para entender los procesos de relación entre personas y nuevas tecnologías. El concepto hace referencia a los procesos mediante los cuales las nuevas tecnologías son incorporadas a la vida cotidiana y a través de los cuales se produce el dominio del manejo tecnológico. Engloba los conceptos tanto de domesticación tecnológica como de alfabetización digital" (Merino Malillos, 2010, pp. 157–158)

En el resto del capítulo, vamos a dedicarnos a articular estas dos facetas que constituyen el proceso de socialización tecnológica con el modelo teórico del capital digital que hemos desarrollado en el apartado anterior. Así, en el apartado 4.2.1 desarrollaremos el concepto de domesticación de la tecnología, en línea con las perspectivas constructivistas que toman en consideración las habilitaciones, las mediaciones y los procesos de apropiación de los equipos TIC. Posteriormente, en el apartado 4.2.2 presentaremos un modelo de análisis de los procesos

de alfabetización digital, que nos permita clasificar las dinámicas biográficas de adquisición de competencias y destrezas en el uso de la tecnología.

4.2.1. Apropiaciones, mediaciones y domesticaciones de la tecnología.

A la hora de analizar las formas específicas en que las personas incorporan la tecnología a su vida cotidiana, desde las perspectivas constructivistas se ha puesto el foco de atención en la dimensión social y contextual de cualquier proceso de apropiación tecnológica. Así, es posible destacar la distinción entre los aspectos funcionales adscritos por parte de los diseñadores a los objetos tecnológicos, las *affordances* o habilitaciones concretas que se inscriben en dichos artefactos culturales y las formas específicas de apropiación de los mismos (Schäfer, 2011, p. 19). La idea fundamental es analizar los procesos de atribución de funciones sociales que se desarrollan con respecto a los dispositivos tecnológicos, las cuales no se derivan mecánicamente de las características intrínsecas de los artefactos culturales, sino de las formas específicas en las que las personas incorporan estos bienes y objetos a sus prácticas socialmente situadas. Así, podríamos señalar que los objetivos contienen propiedades "*que condicionan las percepciones que tenemos de los mismos y, por ende, sus usos y funciones*", si bien éstos "*son igualmente resultado de un proceso de socialización*" (Gordo López et al., 2018, pp. 68–69). Por lo tanto, debemos tomar en consideración la articulación existente entre diseño, *affordances* y apropiación. Por **diseño** nos referimos, de manera breve, al proceso mismo de creación y conformación de los artefactos tecnológicos, afectado por las propias funciones adscritas al objeto, por los materiales de los que está construido, por su forma, por el contexto social en el que se ha producido y por las propias representaciones sociales de los ingenieros o sujetos involucrados en su manufactura (Schäfer, 2011, p. 19). A partir del diseño, se inscriben en los artefactos culturales determinadas *affordances*, que tienen que ver con las propiedades fundamentales de los objetos que delimitan cómo debe ser usado.

Por otra parte, el concepto de *affordance*, –que podemos traducir como como habilitación, improntas (Gordo López et al., 2018, p. 68) o potencialidades– es introducido por el psicólogo James J. Gibson para dar cuenta de las posibilidades de acción que ofrece un determinado medio natural a los individuos que actúan en él (1979, p. 127). Gibson inventa este término a partir del verbo *afford* (permitir, posibilitar), entiendo que hay determinadas formas de acción intrínsecamente contenidas en los objetos y entornos en los que los sujetos desarrollan su acción, independientemente de que ellos sean capaces de percibirlas o no. Aplicando este concepto al ámbito específico de las relaciones entre tecnología y sociedad, se destaca cómo el diseño de los dispositivos tecnológicos facilita determinadas formas de uso e inhibe otras (Norman, 1999), por lo que las habilitaciones y constreñimientos son un elemento fundamental a la hora de analizar el proceso de apropiación tecnológica que desarrollan los sujetos. Como destaca Norman, "*las affordances tienen un uso muy limitado si no son perceptibles por parte de los usuarios, por lo que el arte del diseñador es asegurar que las acciones relevantes y deseadas son fácilmente perceptibles*" (1999, p. 41). Del mismo modo, tal y como señala Schäfer, existen dos tipos de habilitaciones (2011, p. 19), las que están impuestas por el diseño, por lo que se derivan de las funciones que los diseñadores inscriben en los objetos, y las que se derivan de los aspectos materiales de los objetos mismos: peso, dureza, tamaño, 'material' con el que está construido, etc.

Finalmente, por **apropiación** nos referimos a la manera específica en la que los sujetos incorporan los dispositivos a su vida cotidiana, en base a las habilitaciones que facilitan los objetos mismos, pero adaptando e incluso transformando los usos originales para los que dicho objeto fue diseñado (Schäfer, 2011, pp. 19–20). La apropiación es importante porque implica

situacionismo, dinamismo y controlabilidad de las posibilidades que ofrece un determinado dispositivo tecnológico, de forma que puede llegar incluso a subvertir los usos originales para los que dicho equipo, plataforma u objeto cultural fue originariamente diseñado (Dix, 2007). Al mismo tiempo, también evoca interpretaciones, intencionalidad, motivación y, lo que es más importante, aprendizaje y adquisición de competencias, ya que la apropiación es por definición un proceso que se desarrolla temporalmente, no una forma de uso particular que pueda ser considerada de manera estática. De hecho, tal y como destaca Schäfer, el ciclo de apropiación tecnológica implica una dialéctica entre diseño, habilitaciones y formas específicas de apropiación, por lo que nunca es seguro que los usos predeterminados por los diseñadores para ciertos objetos tecnológicos vayan a llevarse a cabo de manera directa, pero tampoco todas las formas de apropiación son igualmente posibles, sino que están limitadas por las propias características técnicas de los artefactos, por las *affordances* incorporadas en su diseño y por la intencionalidad, motivaciones, interpretaciones específicas y contextos de uso de los mismos.

En este punto, es interesante incorporar algunos aspectos relativos a la teoría del actor-red de Bruno Latour, ya que plantea el ensamblaje entre agentes humanos y no humanos en una red de interacciones, esto es, destacando que los dispositivos tecnológicos no son meros objetos pasivos que incorporamos de manera unívoca y directa a nuestra vida cotidiana, sino que facilitan determinadas formas de apropiación tecnológica, mientras que inhiben otras. Latour utiliza el concepto de **actante** para destacar la capacidad de agencia de los objetos, los dispositivos y las herramientas que forman parte de nuestro mundo de vida, de forma que los artefactos no-humanos juegan un papel activo en la delimitación de las formas de apropiación o uso disponibles. Así, la acción no puede reducirse al límite de la intencionalidad o el pensamiento que la moviliza, sino que puede observarse en las propias habilitaciones y apropiaciones que realizamos con los objetos que forman parte de nuestra actividad diaria.

"Si la acción está limitada *a priori* a lo que los humanos "con intenciones" y "con significado" hacen, es difícil ver cómo un martillo, un canasto, un cerrojo, un gato, una alfombra, un jarro, una lista o una etiqueta pudieran actuar. Podrían existir en el dominio de las relaciones "materiales y "causales", pero no en el dominio "reflexivo" y "simbólico" de las relaciones sociales. En cambio, si nos mantenemos en nuestra decisión de partir de nuestras controversias sobre actores y agencias, entonces *cualquier cosa* que modifica con su incidencia un estado de cosas es un actor o, si no tiene figuración aun, un actante" (Latour, 2005, p. 106)

De la teoría del actor-red también podemos retomar su preocupación por el análisis de las mediaciones técnicas que afectan a la interacción social y a los procesos de subjetivación, esto es, de emergencia de sujetos social y tecnológicamente constituidos. Como destaca Amparo Lasén, *"el sujeto es un efecto generado por una red de materiales heterogéneos en interacción. Las tecnologías de comunicación e información (TIC) son parte de esa red. La agencia compartida con los objetos con que interactuamos forma parte de los procesos de subjetivación, mediatizados por el uso de tecnologías"* (2009, p. 248). Un concepto original, en esta misma línea, es el de **remediación**, utilizado para dar cuenta de la multiplicidad de mediaciones que posibilitan el desarrollo de procesos de subjetivación. Las remediaciones son *"los modos en los que una forma de representación mediada tecnológicamente retoma, traduce e incorpora las anteriores"* (García García, 2014, pp. 77-78). Esto es, las tecnologías digitales no son un medio que posibilita la interacción comunicativa, sino que ocupan un lugar nodal en la expresión de nuestros valores, representaciones, situaciones previas y afectos, posibilitando una multiplicidad de vínculos y formas de mediación que no es fundamentalmente tecnológica, sino social (Lasén Díaz, 2009). En otras palabras, los dispositivos tecnológicos no son meras herramientas neutrales que

incorporamos a nuestra cotidianidad en base a nuestros deseos, sino artefactos entrelazados con la manera misma en la que nos relacionamos con la realidad, que engendran propios procesos de subjetivación, de construcción de nosotros mismos y median nuestras interacciones con otros objetos y personas. En cierto sentido, toda interacción humana está mediada por la situación en la que se desarrolla, por las disposiciones hacia la acción, por los afectos y emociones intercambiadas en la propia emergencia de intercambios sociales, por lo que no existe ningún tipo de interacción social directa –no mediada– por una variedad cantidad de factores personales, situacionales y estructurales. Las TIC, en este sentido, remedian las prácticas sociales en un triple sentido del término (Lasén, 2014, pp. 22–23): (1) como nueva organización de las formas de presencia y ausencia, puesto que permiten la interacción inmediata espacialmente distante; (2) como multiplicidad de mediaciones, tanto sociales como tecnológicas; (3) como remedio o cura, con *"la intención de remediar algo a través de las TIC"* (Lasén, 2014, p. 23).

Advirtiendo la importancia que, desde finales de los años 80 y comienzos de los 90, las tecnologías de la información y la comunicación estaban adquiriendo en el ámbito del hogar, así como la necesidad de desarrollar un enfoque analítico constructivista sobre los procesos sociales de apropiación de las TIC, el sociólogo británico Silverstone propuso el interesante concepto de **domesticación de la tecnología** (Silverstone, 1993; Silverstone et al., 1992; Silverstone y Haddon, 1996), con el objetivo de dar cuenta de los procesos interactivos de incorporación de las TIC a la vida cotidiana¹¹². A través de esta metáfora, Silverstone y los continuadores de su teoría proponen la necesidad de desarrollar políticas de domesticación de la revolución informacional, que se articulan en el entrelazamiento entre poder institucional, potencial tecnológico y elecciones de consumo personal (Silverstone, 1993, p. 227). Por supuesto, la conceptualización de la tecnología como si de una fiera salvaje se tratase, que debe ser amansada, es discursivamente problemática, ya que oculta los factores intencionales y la agencia de los propios sujetos y procesos sociales de configuración de las relaciones de poder que posibilitan el surgimiento de un determinado ensamblaje socio-técnico (Latour, 2005). Sin embargo, reconociendo los peligros de reificación de la tecnología, se trata de una metáfora muy sugerente a la hora de representar la situación de incertidumbre con la que los actores sociales nos encontramos en un entorno informacional que somos incapaces de controlar del todo, una maquinaria desatada que ha escapado al control de sus propios diseñadores y debe ser domesticada por los usuarios. De este modo:

"Se trata de un proceso de domesticación porque lo que involucra es casi literalmente una domesticación de lo salvaje y un cultivo del amansamiento. En este proceso las nuevas tecnologías y servicios, extrañas, excitantes pero también amenazadores, son sometidas al control (o no) de los usuarios domésticos" (Silverstone, 1993, p. 227)

De este modo, el concepto de domesticación nos permite capturar el proceso dinámico por el cual los dispositivos tecnológicos son incorporados a la vida cotidiana, tanto en el entorno del hogar como fuera de él, a través de una dialéctica de apropiación, objetivación, incorporación y conversión. Respectivamente, estas cuatro dimensiones se refieren *"a la gestión de la entrada de las TIC en el hogar, a cómo las tecnologías están física y simbólicamente situadas en el hogar, cómo encajan en nuestras rutinas y estructuras temporales y la manera en que desplegamos su uso hacia los demás, difundiendo mensajes sobre nosotros mismos"* (Haddon, 2007, p. 26). El interés de este concepto, por un lado, radica en la idea de que el proceso de domesticación tecnológica implica,

¹¹² Para una reconstrucción histórica del concepto y de sus influencias teóricas, puede consultarse el artículo de Leslie Haddon sobre *Roger Silverstone's legacies: domestication* (2007).

simultáneamente, un proceso de construcción del sujeto como usuario de la tecnología, mientras que, por otro lado, se enfatiza esta dinámica como una dialéctica temporalmente desarrollada, de forma que la apropiación no es una consecución inmediata de nuestra experiencia perceptiva hacia el objeto, sino un proceso biográfico que se prolonga a lo largo de la convivencia entre usuario y objeto usado. Sin embargo, desde el punto de vista temporal, puede establecerse una distinción entre precocidad e intensidad de uso, esto es, "*entre duración (expresada en años) e intensidad de uso (la cantidad de tiempo que se dedica a estar online en un cierto periodo)*" (Lupač, 2018, p. 120). Por lo tanto, a la hora de plantearnos la reconstrucción de los procesos de domesticación de la tecnología que los sujetos desarrollan alrededor de la incorporación de Internet a su vida cotidiana, debemos tomar en consideración, al menos, tres factores fundamentales:

(1) Habilitaciones y remediaciones. En primer lugar, las características de diseño y las habilitaciones (*affordances*) intrínsecamente vinculadas a los dispositivos mismos, ya que, como ya hemos destacado, la brecha digital de acceso no tiene que ver con la posibilidad de conectarse a la red, sino con el tipo de dispositivos utilizados y sus prestaciones técnicas. Así, el acceso desde un determinado tipo de ordenador, teléfono móvil, tablet, videoconsola o cualquier otro dispositivo introduce determinadas potencialidades de uso, que pueden ser aprovechadas (o no) por los usuarios de los mismos. Al mismo tiempo, debemos tomar en consideración la agencia compartida entre equipos y usuarios, ya que "*hacemos hacer cosas a las tecnologías y éstas nos hacen hacer cosas a su vez*" (Lasén y Casado, 2014a, p. 8).

(2) Precocidad de uso. Dado que el proceso de domesticación tecnológica se inserta en las trayectorias biográficas de los sujetos, que engendran procesos específicos de socialización en el uso –y a través del uso– de las tecnologías, debemos incorporar la dimensión vivencial y experiencial del proceso de apropiación tecnológica. Esto es especialmente relevante en el caso de la población joven, ya que cualquier tipo de aproximación generacional a las prácticas digitales de este colectivo tiene que tomar en consideración los procesos de socialización y resocialización continua que se desarrollan en interacción con las TIC. Así, "*las tecnologías digitales, en cada etapa vital, proporcionan importantes bloques de edificación que conforman las experiencias e identidades generacionales*" (Taipale et al., 2018a, p. 2), que afectan a las formas de aprovechamiento tecnológico que se desarrollan en etapas posteriores de la vida.

(3) Intensidad de uso. Finalmente, el último factor que afecta al proceso de domesticación tecnológica tiene que ver con el entrelazamiento existente entre las tecnologías y las rutinas de vida cotidiana, remarcado por la frecuencia y la intensidad de uso de los dispositivos, la cantidad de prácticas sociales remediadas por el uso de los mismos y los contextos sociales en los que las prácticas digitales son desplegadas. Partiendo de una perspectiva teórica que rechaza la distinción entre esferas offline y online de actividad, entendemos que la incrustación de las herramientas, plataformas y servicios digitales en las rutinas de vida de los sujetos es una de las líneas de indagación sociológica más fructífera si pretendemos comprender la diversidad de formas de incorporación y apropiación de Internet que se presentan entre los jóvenes. Sin embargo, como ya hemos destacado, el análisis de los procesos de socialización tecnológica está incompleto si no hacemos referencia a los mecanismos específicos de interiorización de disposiciones, destrezas y experiencias afectivas hacia el uso de los dispositivos, motivo por el cual vamos a centrarnos a continuación en la presentación del enfoque de la alfabetización digital, la contraparte cognitiva de la externalización material que supone cualquier forma de domesticación tecnológica.

4.2.2. Alfabetización digital.

En términos generales, la alfabetización digital tiene que ver con la adquisición progresiva de destrezas digitales y disposiciones hacia el uso de las TIC que se desarrolla, principalmente, de manera involuntaria e inconsciente, como un proceso paralelo incrustado en las propias prácticas de apropiación de la tecnología. Como destacan Ángel Gordo, Albert García, Javier de Rivera y Celia Díaz-Catalán (2018, pp. 51–52), la preocupación por los procesos de socialización y aprendizaje vinculados al uso de las tecnologías de la información y la comunicación incluye una enorme variedad de definiciones, vinculadas a dispositivos tecnológicos o medios de comunicación que tienen influencia, en un determinado momento histórico, en la vida social¹¹³. Así, de las definiciones más antiguas, como la alfabetización televisiva o la alfabetización en el uso de los ordenadores, pasamos a perspectivas más recientes, como la alfabetización en el uso de Internet –*Internet literacy* (Livingstone, 2008)– o las nociones vinculadas con los teléfonos móviles –*mobile literacy* (Parry, 2011) y *smartphone literacy* (Ketelaar y van Balen, 2018)– o la alfabetización transmedia (Ciastellardi y Di Rosario, 2016; Google, 2011). En todo caso, el propio enfoque de la alfabetización digital puede aludir a dos enfoques radicalmente diferentes, que podemos denominar como alfabetización con los medios digitales y alfabetización en los medios digitales. Así, la **alfabetización con los medios digitales** tiene que ver con la influencia que tienen las TIC e Internet en el acceso a la información y la adquisición de conocimientos. Desde un punto de vista más cercano a la pedagogía y la educación, se describe la relevancia de los medios y tecnologías digitales en la adquisición de nuevos conocimientos formativos y pedagógicos, esto es, las potencialidades que ofrece Internet como medio de acceso a la cultura y el conocimiento de una manera más accesible que los medios tradicionales (Brunner y Tally, 1999; Livingstone, 2008). Evidentemente, la introducción de la red y de los dispositivos tecnológicos en el espacio de las aulas puede tener importantes ventajas en términos de inmediatez y disponibilidad de la información, tal y como ha sido descrito en la literatura. Sin embargo, la proliferación de un entorno de adquisición de conocimiento multi-mediado también tiene inconvenientes, ya que también se ha teorizado cómo la incorporación de las TIC al aula puede actuar como un elemento disruptivo, de deslegitimación de la propia institución educativa y de desorientación de los propios alumnos, debido a la multiplicidad de fuentes de información inmediatamente disponibles en el plano de su experiencia cotidiana.

Por otra parte, la **alfabetización en los medios digitales** tiene que ver, específicamente, con la adquisición de las competencias necesarias para el manejo de los dispositivos tecnológicos (habilidades orientadas al medio), así como el conocimiento de las potencialidades que ofrecen las TIC a los sujetos (habilidades orientadas al contenido), en términos de posibilidades de uso (Erstad, 2011; Sefton-Green et al., 2009). Es, por tanto, la dimensión en la que nos vamos a centrar en esta investigación, que tiene que ver con los procesos específicos de socialización tecnológica transitados por parte de los jóvenes, que engendran formas específicas de apropiación de las TIC,

¹¹³ Existe una gran cantidad de literatura vinculada con la pedagogía y la educación en el uso de las TIC como factor vehicular de inclusión digital, ya que la focalización en las competencias y destrezas digitales ha sido el eje de inclusión digital más habitual desde comienzo de siglo, una vez que se mostró cómo las políticas centradas en el acceso a los dispositivos se mostraban insuficientes (Ragnedda y Mutsvairo, 2018a). Así, la variedad de nociones y conceptos relacionados con la alfabetización digital es enorme, además que se va modificando conforme se incorporan nuevos dispositivos tecnológicos y medios de comunicación a la vida cotidiana de las personas: *new media literacy* (Brunner y Tally, 1999), *Internet literacy* (Livingstone, 2008), *transmedia literacy* (Ciastellardi y Di Rosario, 2016; Scolari, 2016), *mobile literacy* (Parry, 2011) o *smartphone literacy* (Ketelaar y van Balen, 2018) son solo algunos de los conceptos propuestos para intentar indagar en la relación entre tecnología y aprendizaje.

más que con las potencialidades mismas que pueden ofrecer los medios digitales como herramientas pedagógicas y de acceso a la información. La diferencia con el enfoque de las habilidades digitales (apartado 3.2.2.1) es sobre todo de orientación cronológica, ya que la alfabetización digital nos lleva a interrogarnos por los procesos biográficos de adquisición de competencias, estrechamente vinculados al proceso de domesticación tecnológica, mientras que el primero se refiere más al intento de reconstrucción de las competencias necesarias, en un momento dado, para desenvolverse adecuadamente en la sociedad de la información. Tiene que ver, como ya hemos descrito, con las políticas de inclusión digital más que con la comprensión del proceso mismo de socialización tecnológica. En cierto sentido, como reconocen Sefton-Green, Nixon y Erstad (2009), conviven dos visiones contrapuestas sobre la alfabetización digital: una de arriba hacia abajo, donde se explicitan las destrezas informacionales necesarias desde los sistemas de poder y el lobby tecnológico (Gordo López et al., 2018, p. 51), y otra de abajo hacia arriba, en la que se intentan comprender los procesos microsociales de adquisición de competencias vinculados a las prácticas sociales digitalmente mediadas. Por lo tanto, los procesos de alfabetización digital se relacionan, principalmente, con procesos biográficos de larga duración temporal, intrínsecamente vinculados con las experiencias vividas de domesticación de la tecnología, esto es, con las apropiaciones particulares que los sujetos realizan de Internet, que dependen en gran medida de las disposiciones y motivaciones adquiridas hacia el uso de las TIC (Ragnedda, 2017, p. 100). Además, la alfabetización no es un proceso universal e igual en todos los casos, sino que, según Lupač, puede dividirse en tres categorías: *"el aprendizaje individual (ensayo y error), el aprendizaje en comunidades y espacios comunitarios (amigos, familia, grupos de pares) y el aprendizaje formal (manuales, guías, escuela y cursos)"* (2018, p. 114). A estos grupos podríamos añadir la importancia de la motivación y disposiciones personales, la duración temporal del proceso de alfabetización y el tipo de habilidades digitales que los sujetos adquieren en su uso de las TIC (orientadas al medio y al contenido). Así, pueden establecerse seis dimensiones principales que afectan a los procesos de alfabetización:

(1) Temporalidad. Se refiere a la duración del proceso de adquisición de competencias digitales en el tiempo, distinguiendo aquellas formas de alfabetización que se circunscriben a momentos y situaciones muy concretas de aquellas que se prolongan a lo largo de la vida del sujeto. Se trata, por lo tanto, del factor que incrusta los procesos de alfabetización digital en las trayectorias prolongadas de domesticación tecnológica a lo largo de la vida de los sujetos. A la hora de analizar las prácticas digitales de los sujetos, es importante distinguir la duración – medida en años de uso de Internet– de la intensidad de uso –expresada en horas dedicadas y número de accesos a la red realizados a lo largo del día– (Lupač, 2018, p. 120). En cierta medida, el proceso de alfabetización digital, al formar parte del proceso más general de socialización tecnológica, no puede ser delimitado claramente a una etapa específica de la vida del sujeto, ya que la adquisición de nuevas competencias y habilidades digitales es un decurso que comienza desde el mismo momento en el que las tecnologías digitales son incorporadas a la vida de las personas, durante la infancia o la adolescencia, y únicamente acaba en el momento en el que dichas tecnologías dejan de estar cotidianamente presentes, algo que, en la sociedad actual, es altamente improbable. Sin embargo, a pesar de esta continuidad del proceso de alfabetización digital, en términos generales, sí que es posible establecer formas específicas de aprendizaje o formación vinculadas a las TIC que se circunscriben a momentos muy concretos, como la realización de cursos específicos, el ámbito de la escuela, la formación vinculada a la entrada en un determinado puesto de trabajo, etc. Otras, por el contrario, se prolongan a lo largo de la vida de los sujetos, ya que tienen más que ver con la inconsciente adquisición de competencias vinculada a la cotidiana incorporación de la tecnología en la actividad cotidiana de las personas.

(2) Motivación. Según el modelo de los 4 gaps (apartado 3.4.1), el primer factor discriminante del proceso de apropiación tecnológica tiene que ver con la motivación, los intereses y las disposiciones interiorizadas hacia el uso de la tecnología. Principalmente, tal y como destaca Ragnedda (2017, p. 100), la adquisición de destrezas digitales está muy vinculada con el uso motivado de los dispositivos tecnológicos a lo largo de la vida, que permiten desarrollar una cierta confianza de las propias destrezas hacia el uso de la tecnología y unos intereses particulares hacia la adquisición de nuevos conocimientos. Por un lado, gran parte de las competencias digitales se adquieren de manera inconsciente e involuntaria, a través de mecánicas de ensayo y error, de uso desinteresado de los dispositivos (Robinson, 2009), esto es, de disfrute mismo en la experimentación con las herramientas tecnológicas. Para que esto suceda, son necesarias unas condiciones de accesibilidad material a los equipos favorables, como ya hemos visto, pero también una predisposición adecuada hacia el uso de las TIC, un interés interiorizado hacia la experimentación con los dispositivos, a probar cosas nuevas, intentar desempeñar tareas o prácticas que no se conocen de antemano, sin que existan constreñimientos materiales y emocionales, como puede ser tener un tiempo de uso limitado, tener que compartir los equipos con otros miembros de la familia o del grupo de pares, sentir frustración ante la imposibilidad de realizar una tarea inmediatamente necesaria o haber experimentado en el pasado sensaciones de indefensión o incapacidad para desenvolverse adecuadamente en el entorno digital. Por otro lado, esta autocapacitación inconsciente también se complementa con procesos voluntarios y motivados hacia la adquisición de nuevas competencias, que tienen que ver con la necesidad percibida de tener que aprender a utilizar alguna herramienta, programa o aplicación. El problema es que para la consulta de tutoriales o guías específicas, así como para la realización de cursos o talleres, la motivación y las disposiciones también son factores fundamentales, al menos en dos sentidos. En primer lugar, porque una auto-percepción de confianza hacia la capacidad de desenvolverse en el entorno digital incrementará la motivación consciente de los sujetos hacia la adquisición de nuevas destrezas digitales, mientras que una experiencia de indefensión la inhibirá o limitará. En segundo lugar, porque el propio conocimiento de las posibilidades y oportunidades que ofrece la red depende, en gran medida, de los contextos específicos de uso de esta tecnología, por lo que aquellos usuarios que experimentan una ventaja informacional, en términos de variedad de prácticas digitales y condiciones de accesibilidad, estarán en mejores condiciones a la hora de desarrollar intereses particulares hacia la adquisición de nuevos usos. En cierta medida, como ya hemos destacado, el paradigma de la alfabetización digital se ha entroncado en una conceptualización enormemente individualista del sujeto, acorde con el modelo neoliberal de individuo autosuficiente y autónomo, por lo que el foco suele situarse en los procesos (inconscientes y conscientes) individuales de motivación e intereses hacia el uso de las TIC. Sin embargo, dado que en esta investigación no defendemos dicha visión idealizada del individuo separado de la sociedad, debemos tomar en consideración otros aspectos contextuales que afectan a las trayectorias tecno-biográficas de los sujetos.

(3) Grado de formalidad. Principalmente, esta tercera dimensión se refiere al nivel de estructuración y formalización de las competencias y habilidades digitales específicas que deben ser adquiridas por parte del sujeto, por lo que, en cierta medida, también nos habla del carácter más consciente o inconsciente de la alfabetización digital. Es evidente, como hemos destacado repetidamente, que quizás la parte más relevante del proceso de alfabetización digital se produce de manera inconsciente y no formalizada, a través de los procesos específicos de domesticación tecnológica que se prolongan a lo largo de toda la vida del sujeto, sin circunscribirse a espacios y momentos específicos. Este uso cotidiano de las nuevas tecnologías produce de manera continuada, en los sujetos, la interiorización de las destrezas necesarias para el manejo técnico

de los dispositivos (habilidades orientadas al medio), pero también un conocimiento sobre las potencialidades y formas de aprovechamiento posible de la tecnología (habilidades orientadas al contenido), motivo por el cual este tipo de alfabetización digital suele considerarse como algo natural e intuitivo. Sin embargo, encontramos una gran cantidad de situaciones y contextos donde la adquisición de determinadas competencias digitales está mucho más formalizada, estableciéndose claramente qué habilidades es necesario adquirir y qué usos de las tecnologías es pertinente desarrollar. Ejemplos de este segundo tipo de alfabetización podemos encontrarlos en cualquier curso o taller de informática –o de cualquier tema relacionado con las TIC–, en la escuela, en la incorporación a un nuevo puesto de trabajo, en la universidad, en la consulta de tutoriales colgados en la red para aprender a utilizar alguna herramienta o programa, etc. De este modo, informalidad y formalidad son dos facetas interrelacionadas en el propio proceso de alfabetización digital que todos los sujetos llevan a cabo.

(4) Grado de socialidad. Esta cuarta dimensión se refiere al grado de mediación social de otros sujetos en el propio proceso de alfabetización digital, ya que se muestra evidente, a lo largo de las entrevistas, que el proceso de adquisición de habilidades digitales no es simple y llanamente individual –aunque siempre tenga una dimensión personal relevante–, sino que en gran medida está condicionado, favorecido o inhibido por el contexto social dentro del cual el sujeto desarrolla sus prácticas digitales con la realidad. En un extremo, encontraríamos las formas más individualizadas de adquisición de conocimiento, relacionadas con la propia motivación personal de los sujetos y su propensión hacia la adquisición de nuevas competencias. Se trata de un proceso que suele requerir una enorme inversión de energía emocional, tiempo y paciencia, atravesado por dinámicas de ensayo y error, frustraciones y, en definitiva, toda una serie de experiencias subjetivas que modulan la vinculación que existe entre el sujeto y la tecnología; o, más propiamente, entre el sujeto y el mundo a través de la mediación tecnológica. En el otro extremo, encontraríamos las formas más socialmente mediadas de adquisición de habilidades digitales, como pueden ser las propias prácticas compartidas de uso de la tecnología, la asistencia a cursos o procesos formativos impartidos por otra persona o, de manera mucho más frecuente, el apoyo social que continuamente damos y recibimos de otras personas de nuestro entorno cercano, como familiares, amigos, conocidos, compañeros de clase o de trabajo, etc. La importancia del apoyo social en los procesos de alfabetización digital, teorizada por Courtois y Verdegem (2016), es especialmente relevante entre los colectivos más vulnerables y desconectados del mundo digital, destacando la figura del mediador experto (Domínguez Alegría, 2018), que puede ser definido como un conocido a través del cual el sujeto puede llevar a cabo formas de aprovechamiento tecnológico que van más allá de su nivel de destrezas digitales o de sus posibilidades materiales de accesibilidad. Aun así, individualidad y socialidad son dos facetas extremas de la conectividad, ya que cualquier forma de motivación personal o de interés hacia el uso de las TIC se encuadra dentro de un contexto social más general de uso, mientras que cualquier forma socialmente mediada de aprendizaje tiene su contraparte en el propio sujeto, que es quien subjetivamente interioriza las propias competencias a partir de su uso particular de la tecnología.

(5) Tipo de domesticación tecnológica. Esta quinta dimensión tiene que ver con la conexión entre las formas de domesticación tecnológica desarrolladas en la sección anterior (10.1) y los procesos específicos de alfabetización digital. Principalmente, nos vamos a centrar en el tipo de dispositivo tecnológico presente en las distintas formas de adquisición de habilidades digitales, ya que el resto de dimensiones (precocidad e intensidad de uso) ya se encuentran recogidas en la dimensión relativa a la temporalidad, al separar los procesos puntuales de adquisición de habilidades específicas de los procesos continuados de alfabetización que se

prolongan a lo largo de la vida del sujeto. En esta dimensión, por lo tanto, distinguiremos en un polo aquellas formas de alfabetización específicamente vinculadas con la adquisición de competencias para el uso del ordenador, que se constituye como el dispositivo más relevante de uso profesional y práctico de Internet. En este ámbito encontramos mayoritariamente formas de aprendizaje más formalizado y puntuales, que intentan subsanar las carencias percibidas por los usuarios en cuanto a sus competencias informáticas, mientras que en el caso del resto de dispositivos esta falta de conocimientos para el aprovechamiento tecnológico de las posibilidades que ofrecen es menos frecuente en los discursos de los entrevistados. En el otro polo, encontramos las formas de alfabetización que no se centran en ningún dispositivo en concreto, sino que tienen que ver más con la familiaridad en el uso de los distintos equipos (ordenadores, videoconsolas, teléfonos móviles, tablets, etc.) que se adquieren de manera práctica, a través del uso habitual de los mismos, pero que también supone una parte fundamental del proceso de adquisición de habilidades digitales.

(6) Tipo de habilidades digitales adquiridas. Finalmente, en línea con el trabajo de Van Deursen y Van Dijk (2014), deberíamos tomar en consideración el tipo de habilidades digitales que se adquieren durante el proceso de alfabetización digital. En un polo, encontraríamos las habilidades orientadas al medio, esto es, las que permiten operar técnicamente los dispositivos (destrezas técnicas) y las que permiten interactuar de manera fructífera en el panorama mediático hipertextual y multimedia contemporáneo (destrezas formales). Se trata de los conocimientos mínimos necesarios para poder utilizar los dispositivos tecnológicos, como por ejemplo el conocimiento del uso de los periféricos (ratón, teclado, etc.), saber cómo utilizar una pantalla táctil, como está estructurado un sistema operativo determinado (Windows, MacOS, Linux, Android, iOS, etc.), cómo funciona un navegador para buscar información, una página web, una aplicación para el celular, cómo instalar un programa en el ordenador, etc. Frente a estas competencias, encontramos las habilidades orientadas al contenido, que tienen que ver con el aprovechamiento de la tecnología, con el “para qué” utilizan las personas Internet, y que los autores dividen entre habilidades comunicacionales, informacionales, de creación de contenido y estratégicas.

4.3. CAPITAL DIGITAL, BRECHA DIGITAL Y SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA

A lo largo de este capítulo hemos presentado los enfoques teóricos que, desde una aproximación sociológica, nos permiten analizar de manera crítica las prácticas digitales y formas de aprovechamiento tecnológico de los jóvenes. En primer lugar, hemos reconstruido las principales características de la teoría sociológica de Pierre Bourdieu, mostrando algunas de sus limitaciones para ser aplicada de manera directa al estudio de la realidad social contemporánea. Por ese motivo, hemos puesto a dialogar los constructos teóricos del autor francés –*habitus*, campo y capital– con otras perspectivas alternativas sobre la interconexión entre estructura social y acción, entre sujeto y objeto, entre teoría y práctica. Principalmente, consideramos que el enfoque bourdiano es enormemente útil a la hora de relacionar los procesos específicos de desigualdad digital, asociados con la emergencia de la sociedad de la información y la digitalización de las rutinas de vida, con los procesos más generales de estratificación social, si bien algunas de sus premisas básicas han sido matizadas en base a orientaciones alternativas, como la teoría de las figuraciones de Norbert Elias, la escisión entre estrategia y táctica de Michel de Certeau y la sociológica psicológica de Bernard Lahire.

En la segunda parte del capítulo, por otro lado, hemos desarrollado un enfoque teórico sobre la socialización en entornos digitales, que parte del modelo lahiriiano de socialización individualizada y se entrelaza en los procesos de interacción continua entre los sujetos, en un entorno mediado (y remediado) por los dispositivos digitales. Así, hemos presentado la socialización tecnológica como un proceso que se compone de dos facetas, la domesticación de la tecnología y la alfabetización digital. Con el estudio de la domesticación, las formas específicas de apropiación y las mediaciones existentes entre los actores sociales y los dispositivos tecnológicos que incorporan a su vida cotidiana, es posible reconstruir la diversidad de prácticas digitales y procesos de subjetivación emergentes del propio ciclo de apropiación de las TIC, entendiendo que los artefactos culturales no son meras herramientas neutrales que introducimos en nuestras rutinas y actividades, sino que su apropiación también implica construirnos a nosotros mismos como usuarios, aprovechando algunas de las habilitaciones contenidas en el diseño de los dispositivos y construyendo interactivamente nuevas formas de uso. En este proceso de amansamiento de las tecnologías se produce un aprendizaje, una adquisición de disposiciones interiorizadas en el habitus, de expresiones afectivas, de motivaciones, intenciones y representaciones incorporadas a los objetos mismos, que hemos venido a denominar alfabetización digital. La manera en que el ciclo dialéctico de retroalimentación entre domesticación y alfabetización digital se relaciona con la conceptualización del capital digital, como una energía social especialmente valiosa en el mundo contemporáneo, al permitir indagar en los procesos de retroalimentación de las desigualdades sociales de partida en el mundo digital, es una de las propuestas teóricas más importantes de esta investigación.

Tabla VI. Dimensiones del capital digital en relación a la desigualdad digital y los procesos de socialización tecnológica

Dimensiones del Capital Digital	Aspectos fundamentales	Desigualdad digital	Socialización tecnológica
Capital Digital Objetivado	- Tipo de dispositivos - Servicios contratados - Calidad del acceso	- Brecha de acceso - Brecha de uso	Domesticación de la tecnología
Capital Digital Interiorizado	- Disposiciones - Habilidades digitales - Motivación, intereses - Experiencias afectivas y emocionales	Brecha de habilidades - Brecha emocional - Brecha motivacional	Alfabetización digital

Fuente: Elaboración propia.

Así, como puede verse en la tabla VI, las dimensiones objetivadas e incorporadas del capital digital se relacionan con las dos facetas del proceso de socialización tecnológica: (1) la domesticación de la tecnología tiene que ver con el nivel objetivado del capital, con el acceso a los dispositivos y las formas externalizadas de uso de Internet, mientras que (2) la alfabetización digital se vincula con el nivel incorporado en el habitus, con la adquisición de disposiciones, motivaciones y experiencias afectivas entrelazadas con el uso de los dispositivos. Siguiendo el modelo de los 4 gaps, podríamos destacar que la domesticación de la tecnología, que se materializa en la adquisición de capital digital objetivado, engendra la brecha de acceso material y la brecha digital de uso. Por otro lado, la alfabetización digital se incorpora en base a disposiciones diferenciales hacia el uso de las TIC, engendrando brechas de habilidades digitales, de tipo motivacional y de tipo emocional. Las dinámicas específicas por las que los procesos diferenciales de socialización tecnológica que los jóvenes experimentan a lo largo de su vida, objetivados prácticamente e incorporados disposicionalmente en términos de capital digital, se

traducen en formas diferenciales de aprovechamiento tecnológico, esto es, en beneficios sociales offline que les permiten mejorar sus opciones de vida, no puede responderse aún, ya que depende de la aplicación de este modelo al análisis empírico concreto. Por ello, en el próximo capítulo vamos a presentar el planteamiento epistemológico y metodológico de nuestro proyecto de investigación, una vez que hemos finalizado el encuadre de los principales cimientos teóricos que permiten sostener la mirada con la que intentamos comprender la realidad social.

CAPÍTULO 5. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN Y DISEÑO METODOLÓGICO

"El conocimiento es como el plano de una ciudad: una vez que lo despliegas para consultarlo, ya no eres capaz de plegarlo de nuevo, de retornar de nuevo a la ignorancia, y el plano queda, sin remedio y para siempre, mal doblado y abultado más de lo que debiera. Es un engorro, ciertamente, pero tiene su utilidad"

Miguel Brieva (2007). *Enciclomedia mundial Clismon. Bienvenido al mundo*

En este capítulo, dedicado al diseño metodológico de la tesis, damos cuenta de las diferentes estrategias y técnicas de producción de información que han sido utilizadas durante todo el proceso de investigación, en base a los objetivos generales de la misma y al enfoque teórico que guía el estudio. Si como nos recuerda Jesús Ibáñez, "*método viene de meta + odos (metacamino)*" (1985, p. 261), la tarea principal de la metodología es articular los caminos disponibles para transitar el proceso de investigación, para articular la teoría y la práctica, en un decurso en el que modificaremos la propia teoría, re-articularemos continuamente la propia evidencia empírica y nos transformaremos a nosotros mismos. De esta forma, la descripción y explicitación de las diferentes estrategias metodológicas utilizadas durante el desarrollo de la tesis permiten dar cuenta del proceso mismo de investigación y, lo que es más importante, permite profundizar en el apartado empírico que sustenta los resultados de este trabajo, puesto que la metodología es el nexo de unión ineludible entre las distintas aproximaciones teóricas que nos permiten interrogarnos sobre determinados aspectos de la realidad social y la producción empírica de datos, textos y resultados de investigación que permiten describir, comprender y, en definitiva, avanzar en el conocimiento sobre dicha realidad. Teniendo en cuenta la complejidad del tema de investigación que justifica esta tesis, esto es, las diferentes formas específicas de apropiación de las TIC por parte de los jóvenes a lo largo de su trayectoria biográfica y las distintas brechas digitales que emergen en dicho proceso, relacionadas con las posibilidades específicas de acceso y uso de las tecnologías digitales que se derivan de las condiciones sociales, culturales y económicas de los sujetos, en esta tesis doctoral se ha optado por un enfoque metodológico de tipo reflexivo-transductivo (Ferreira, 2005; Ibáñez, 1985), en el que los propios instrumentos, técnicas y constructos teóricos se van adaptando continuamente en el transcurso de la investigación. Además, se ha optado por la triangulación metodológica (Alvira y Serrano, 2015; Bericat Alastuey, 1998) como estrategia de producción de información, a través de un diseño de la investigación que permite dar cuenta de los niveles distributivo y estructural del fenómeno

social en cuestión, pero no de la dimensión dialéctica¹¹⁴, según el clásico esquema de Ibáñez (2015).

De este modo, se han incorporado dos fuentes principales de información empírica, el análisis estadístico de datos secundarios y el análisis cualitativo de entrevistas en profundidad, que permiten dar cuenta, de manera conjunta, de los objetivos generales de la investigación, teniendo en cuenta las potencialidades y limitaciones de cada una de estas técnicas y el tipo de paradigma epistemológico que hay detrás de cada una de ellas; en el caso de los datos secundarios, nos encontramos dentro de una lógica explicativa y distributiva de la realidad – produce objetivaciones –, mientras que en el caso de las entrevistas cualitativas nos acercamos más a una lógica interpretativa y estructural – produce significaciones y marcos de sentido –. En todo caso, como veremos más adelante, debido a las dificultades que supone la combinación de aproximaciones metodológicas que implican una relación particular entre sujeto y objeto de conocimiento – perspectiva distributiva y estructural (Ibáñez, 2015) –, el diseño de la investigación no se ha planteado como un mero abanico de técnicas posibles, sino que se ha estructurado en dos fases diferenciadas, cada una de las cuales con sus objetivos específicos, que se orientan desde lo más general y distributivo (Fase 1) hasta lo más particular, interpretativo y biográfico (Fase 2). Esto no quiere decir, sin embargo, que se trate de dos investigaciones independientes, ya que los resultados y conclusiones derivadas de la primera fase, que permiten desentrañar, a través del uso de los datos secundarios, los principales ejes de desigualdad y estratificación social vinculados al uso que los jóvenes realizan de las TIC, han sido esenciales para el diseño metodológico cualitativo de las entrevistas en profundidad realizadas en la segunda fase, las cuales permiten desentrañar los procesos específicos de socialización tecnológica que han transitado los jóvenes a lo largo de su trayectoria vital. No obstante, esto tampoco quiere decir que la fase cuantitativa (Fase 1) sirva simplemente para presentar un estado de la cuestión y que los resultados realmente importantes sean los derivados de las entrevistas en profundidad (Fase 2); ambas fases permiten avanzar de manera sustancial en el conocimiento de la realidad social, en relación al objeto de investigación, pero el propio diseño y planificación de la fase cualitativa se ha basado en los resultados obtenidos en la fase cuantitativa previa.

5.1. PLANTEAMIENTO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

En las últimas décadas se ha producido un gran desarrollo en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación en nuestro país, debido a la extensión cada vez más generalizada del acceso a Internet desde diferentes dispositivos, como el ordenador de sobremesa, el portátil, el Tablet o el teléfono móvil. Esta transformación tecnológica ha venido acompañada de profundos cambios sociales en las formas en que las personas se comunican entre sí, acceden a la

¹¹⁴ Esto es, en esta investigación, en línea con el modelo de doble ruptura epistemológica bourdiana (Bourdieu y Wacquant, 2005), que implica descomponer la estructura de posiciones de la realidad social para re-integrar posteriormente dicha estructura objetivada en la subjetividad interiorizada a partir de las disposiciones de los sujetos, van a estudiarse los dos niveles clásicos del modelo triádico de paradigmas epistemológicos de Ibáñez (2015): (1) distributivo –basado en la producción de objetivaciones y el empleo de técnicas cuantitativas–, (2) estructural –basado en la experiencia fenomenológica subjetiva, la reconstrucción de marcos de sentido y el empleo de técnicas cualitativas. Sin embargo, no podrá alcanzarse el tercer nivel, (3) dialéctico –basado en la propia involucración activa del sujeto investigado como actor de su propia transformación, a partir del empleo de técnicas como la Investigación Acción Participativa o el socioanálisis–.

información, desarrollan sus actividades de ocio y producen contenidos en este nuevo ciberespacio digital. La incorporación de estas nuevas tecnologías en constante evolución a los ámbitos de la vida cotidiana están cambiando, por lo tanto, las formas de interacción de las personas y la propia construcción de su identidad como individuos, ya que los procesos de socialización están hoy en día mediados por las nuevas tecnologías, en especial por Internet. De esta forma, Internet puede concebirse como una herramienta que proporciona grandes posibilidades a los sujetos e incrementa su libertad y su capacidad de acción, ya que hoy en día el acceso a grandes fuentes de información es cada vez más sencillo, mientras que en el campo de la comunicación es posible interactuar con personas que se hallan a miles de kilómetros de distancia de manera instantánea. Sin embargo, todo este horizonte de posibilidades genera nuevas formas de exclusión social, ya que desde el momento en el que las nuevas tecnologías se hacen más necesarias en diferentes campos de la vida cotidiana (trabajo, relaciones personales, información, entretenimiento, etc.), la capacidad de acceso a las mismas y los conocimientos necesarios para utilizarlas se convierten en nuevos factores de diferenciación social.

Especialmente desde su generalización a finales de los años 90, las nuevas tecnologías, y particularmente Internet, se han relacionado específicamente con la juventud, al entender que los jóvenes *“constituyen un grupo social distintivo y con significado cultural propio en lo que respecta a su relación con las nuevas tecnologías”* (Merino Malillos, 2010, p. 63). Como ya hemos señalado, la causa de esta supuesta distintividad es que los jóvenes se habrían socializado con las tecnologías digitales desde la infancia, por lo que constituirían una generación social distintiva de nativos digitales, frente a las generaciones de mayor edad, quienes serían inmigrantes digitales. La perspectiva de esta investigación, en línea con el trabajo de Martín Criado (1998), supone entender que la juventud es, ante todo, un producto de las relaciones de poder de una sociedad, un campo de batalla en continua confrontación por definir los límites de lo que constituye ser joven, el papel que debe asignarse a los jóvenes en la estructura social y la distintividad cultural de este colectivo.

A partir de las herramientas teóricas desarrollada en el ámbito de la sociología de la juventud y de la sociología de las generaciones, combinadas con los desarrollos y aportaciones producidos específicamente en el campo de los estudios sobre brecha digital, pretendemos mostrar cómo la juventud no forma un grupo social homogéneo con respecto a sus formas de apropiación tecnológica, sino que para desentrañar las maneras específicas en que los jóvenes se relacionan entre sí en un mundo tecnológicamente mediado es necesario, por un lado, poner en relación la posición generacional de los sujetos con respecto al resto de variables socio-estructurales que condicionan las oportunidades de vida, como pueden ser el género, la clase social, la trayectoria profesional o el capital cultural. Por otro lado, entendemos que no pueden investigarse adecuadamente las prácticas digitales de los jóvenes si no se ponen en relación con los procesos biográficos de socialización tecnológica, en su doble faceta de domesticación de la tecnología y alfabetización digital, que permite la interiorización de unas disposiciones específicas hacia el uso de las TIC –un *habitus informacional* que funciona como capital digital interiorizado– el cual, unido a las posibilidades materiales de accesibilidad a los dispositivos tecnológicos –capital digital objetivado– nos permite relacionar los tres niveles de la brecha digital –acceso, formas de uso y beneficios offline tangibles –, desentrañando los mecanismos específicos por los que las desigualdades socioeconómicas de partida no solo se reproducen, sino que se diversifican y se multiplican en el entorno digital (Ragnedda, 2017).

Para indagar en los procesos de retroalimentación entre desigualdad social y desigualdad digital, presentamos un proyecto de investigación dividido en dos fases diferenciadas, que abordan los niveles macro-estructurales y micro-sociales de la estratificación social –si bien

nuestra perspectiva misma es psico-sociológica, puesto que entendemos que la propia estructura social es un producto de las interacciones sociales de los sujetos, y viceversa, las prácticas sociales están condicionadas por los constreñimientos estructurales en los que se desarrollan. La elección del modelo bourdiano, si bien matizada por las aportaciones de autores como Lahire (2013), Elias (1978), De Certeau (1997) o Martín Criado (1998), nos permite presentar una teoría de la acción estructurada y estructurante, por usar la famosa alocución bourdiana con respecto al *habitus*¹¹⁵. Esta dislocación en dos fases tiene que ver con la propia praxeología social desarrollada por Pierre Bourdieu, en un modelo analítico que intenta superar el estructuralismo clásico y el subjetivismo, que intenta integrar estructura y acción, teoría y práctica, desarrollando un análisis relacional que toma en consideración simultáneamente: (1) una objetividad de primer orden, la estructura de posiciones de la sociedad, por *"constituída por la distribución de recursos materiales y medios de apropiación de bienes y valores socialmente escasos"* (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 31); (2) una objetividad de segundo orden, que tiene que ver con la experiencia fenomenológica de los agentes sociales interiorizada en las disposiciones, *"bajo la forma de sistemas de clasificación, esquemas mentales y corporales que funcionan a manera de patrones simbólicos para las actividades prácticas"* (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 31). De este modo, la ciencia social debe efectuar una doble lectura, primeramente objetivista, captando la sociedad como una física social materialmente observable (las determinaciones que se imponen al individuo), y, en segundo lugar, constructivista, para captar el punto de vista del actor y devolver a la reificación objetivada de la realidad estructural su componente vivencial y subjetivo en la conciencia de los sujetos.

"Una ciencia total de la sociedad debe desembarazarse tanto del estructuralismo mecánico que pone a los agentes 'de vacaciones' como del individualismo teleológico que sólo reconoce a la gente en la forma trunca de un 'adicto cultural' supersocializado o en la guisa de las reencarnaciones más o menos sofisticadas del *homo economicus*. Objetivismo y subjetivismo, mecanicismo y finalismo, necesidad estructural y agenciamiento individual son falsas antinomias." (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 36)

Por lo tanto, en la primera fase, dedicada a la primera ruptura epistemológica, presentaremos un análisis de datos secundarios de nivel macro-estructural, indagando en los primeros dos niveles de la brecha digital y mostrando cómo las condiciones sociales de los sujetos afectan decisivamente a las condiciones de accesibilidad material a los dispositivos tecnológicos, a las competencias y habilidades digitales mostradas y a las formas específicas de uso de Internet. En esta fase, podremos desarrollar una descripción de las desigualdades y asimetrías digitales que se vinculan con variables como la edad, pero también el sexo, el nivel de estudios, la situación laboral o el hábitat de procedencia, sirviendo tanto para matizar la propia división dicotómica entre nativos e inmigrantes digitales, como para reconstruir una imagen general del panorama en términos de digitalización que muestra la sociedad española, ya que, además, desarrollaremos un análisis diacrónico del propio proceso de digitalización desde antes de la aparición de los smartphones, en 2006, hasta 2018. En la segunda fase, dedicada a la re-incrustación de las asimetrías observadas en la propia dimensión fenomenológica de la vida cotidiana, desarrollaremos un estudio en profundidad de tipo cualitativo, en el que indagaremos en las experiencias de uso de Internet y en las trayectorias tecno-biográficas desarrolladas por los jóvenes a lo largo de su vida, desde su primer contacto con los dispositivos tecnológicos digitales

¹¹⁵ En palabras del sociólogo francés, *"structure structurante, qui organise les pratiques et la perception des pratiques, l'habitus est aussi structure structurée : le principe de division en classes logiques qui organise la perception du monde social est lui-même le produit de l'incorporation de la division en classes sociales"* (Bourdieu, 1979, p. 191)

hasta la actualidad. Así, alcanzaremos finalmente el tercer nivel de la brecha digital, ahondando en las formas particulares de aprovechamiento tecnológico que desarrollan los sujetos, en base a sus experiencias particulares de domesticación de las TIC. A continuación, pasamos a exponer, consecuentemente, los objetivos fundamentales de la investigación (5.1.1) y su articulación con los procedimientos metodológicos y técnicas utilizadas (5.1.2).

5.1.1. Objetivo general y objetivos específicos

El **objetivo general (OG)** de la investigación es *"analizar la diversidad de prácticas digitales y formas de aprovechamiento tecnológico de los jóvenes, relacionándolas con sus procesos biográficos de socialización tecnológica, que tienen que ver con la reconstrucción de las formas específicas de incorporación de Internet a su vida cotidiana (domesticación tecnológica) y en las disposiciones y competencias adquiridas durante este proceso (alfabetización digital)"*. En otras palabras, se pretende indagar en los procesos de diferenciación y exclusión social vinculados al uso de las tecnologías digitales entre los jóvenes, los cuales se sustentan en la socialización tecnológica específica que éstos transitan a lo largo de su vida. A partir de este objetivo de investigación, será posible reflexionar sobre la relevancia sociológica de aproximaciones homogeneizadoras sobre la relación distintiva de la juventud con respecto a las TIC, como son las de nativo digital, *net-generation* o generación digital, entre otras. Particularmente, a partir de la reconstrucción de experiencias biográficas particulares de uso de las TIC, dentro de un marco estructural más general de articulación entre los procesos de desigualdad digital y desigualdad social, intentaremos comprender si existe un conjunto común de pautas y patrones culturales entre la población juvenil, vinculados con un uso distintivo de las TIC, que puedan permitirnos hablar de la existencia de una generación digital dentro de la población española. Por lo tanto, el desmantelamiento de constructos conceptuales como los de nativo digital surgirá, a lo largo de la investigación, como una consecuencia secundaria del planteamiento de una investigación sociológica que tome en consideración la problematización misma del concepto de juventud, destacando la diversidad de formas de aprovechamiento tecnológico entre los sujetos, derivadas de su propia posición y disposición en un espacio social digitalmente mediado.

Además del objetivo general, también hemos delimitado una serie de **objetivos específicos de la investigación (OE)**, los cuales se vinculan con las diferentes fases de la investigación, así como con el diseño metodológico y procedimental de cada una de ellas. Aunque un poco más adelante iremos desgranando la articulación específica entre cada objetivo específico con respecto a las fases, técnicas de investigación y capítulos en los que se divide la exposición de resultados, la lista completa de los objetivos específicos es la siguiente:

- **OE1.** Estudiar la transformación experimentada entre 2006 y 2018 en las formas de acceso y uso a Internet debido a la diversificación de dispositivos (ordenador de sobremesa, portátil, teléfono móvil, tablet, etc.) y la implementación de la conectividad global, superando los límites espaciales y temporales del acceso a la red
 - **OE1.1.** Comparación del proceso de digitalización en España con respecto al contexto de la Unión Europea
 - **OE1.2.** Evolución del proceso de digitalización dentro de España, enfatizando la comparación entre la edad y el resto de variables sociodemográficas relevantes
- **OE2.** Desarrollar un análisis en profundidad de la brecha digital de acceso a Internet, la brecha de habilidades digitales y la brecha digital de uso dentro del grupo de los supuestamente denominados nativos digitales (nacidos a partir de 1982)

- **OE2.1.** Comparación de la influencia en el uso de la pertenencia generacional con respecto al resto de variables socio-demográficas relevantes.
- **OE2.2.** Construcción de una tipología de jóvenes usuarios de Internet, en base a sus formas de accesibilidad material a Internet, intensidad de uso, nivel de habilidades digitales y formas de uso.
- **OE3.** Problematicación de los conceptos homogeneizadores y simplificadores de la juventud, como son los de nativo e inmigrante digital, con el objetivo de reflexionar sobre la posible existencia de características ciber-culturales compartidas dentro del colectivo juvenil que puedan llevarnos a hablar de una generación digital.
 - **OE3.1.** Cuestionamiento de la relevancia sociológica del concepto de nativo digital, en base a la subdivisión en tres grupos de edad: inmigrantes digitales necesarios (1982-1987), nativos digitales potenciales (1988-1994), nativos digitales móviles (1995-).
 - **OE3.2.** Comparación de las prácticas digitales de los supuestos nativos digitales con el resto de grupos generacionales.
 - **OE3.3.** Análisis de la heterogeneidad de prácticas digitales existentes dentro del grupo de nativos digitales, en base al resto de variables sociodemográficas relevantes.
- **OE4.** Analizar las experiencias prácticas de acceso a los dispositivos tecnológicos digitales presentes dentro del grupo de supuestos nativos digitales.
 - **OE4.1.** Comparación de las principales formas de accesibilidad material a los dispositivos TIC (acceso en movilidad vs acceso fijo; acceso continuo vs acceso discontinuo; acceso general vs acceso específico; acceso múltiple vs acceso simple) .
 - **OE4.2.** Comparación de los principales contextos sociales de uso de Internet (hogar, contexto laboral, contexto académico, uso en movilidad).
- **OE5.** Estudio de los procesos específicos de socialización tecnológica experimentados por parte de los jóvenes a lo largo de su trayectoria biográfica.
 - **OE5.1.** Domesticación tecnológica: formas específicas de incorporación de las TIC a lo largo de la trayectoria vital
 - **OE5.2.** Alfabetización digital: disposiciones, habilidades digitales y competencias adquiridas durante el proceso biográfico de domesticación de la tecnología.
- **OE6.** Comprensión de las experiencias subjetivas de uso de Internet, tomando en consideración los aspectos motivacionales y afectivos del uso de la tecnología, esto es, la propia dimensión fenomenológica del proceso de apropiación tecnológica.
- **OE7.** Estudio de los procesos de retroalimentación entre desigualdad social y desigualdad digital, a través de los procesos de reconversión entre el capital económico, cultural y social con respecto al capital digital, en su doble dimensión interiorizada y objetivada.
 - **OE7.1.** Reconversión del capital económico, social y cultural en capital digital (primera y segunda brecha digital)
 - **OE7.2.** Reconversión del capital digital en capital económico, cultural y social (tercera brecha digital)

5.1.2. Diseño de la investigación

Este proyecto de investigación se basa en la *triangulación metodológica*¹¹⁶, en su doble articulación, tal y como recoge Bericat (1998, p. 144): (1) *triangulación inter-método*, que tiene que ver con la combinación de varias técnicas de producción de información, (2) *triangulación intra-método*, que tiene que ver con la combinación de varios procedimientos de explotación y análisis –tanto estadístico como discursivo– de la información producida. Debido a que en los epígrafes posteriores (5.2 y 5.3) nos dedicaremos más en profundidad a presentar las características y aspectos procedimentales específicos de cada una de las técnicas de investigación y estrategias de análisis asociadas, en este apartado vamos a centrarnos específicamente en la triangulación inter-método, ya que es la que permite justificar la proposición de un diseño de investigación metodológicamente mixto, en el que se combinan técnicas cuantitativas y cualitativas para intentar investigar un fenómeno o problemática social que no puede comprenderse adecuadamente de manera individualizada. De este modo, en la investigación sociológica es habitual la integración de diferentes estrategias metodológicas, aprovechando las potencialidades y limitaciones de cada una de las técnicas utilizadas. Por ejemplo, en muchos proyectos de investigación es bastante frecuente la utilización de técnicas cualitativas exploratorias, como entrevistas y grupos de discusión, para establecer una serie de temáticas o ejes discursivos fundamentales que atraviesan la sociedad, los cuales pueden ser utilizados posteriormente en un diseño cuantitativo de encuesta, permitiendo ajustar más adecuadamente las preguntas, variables e indicadores del cuestionario. Este tipo de enfoques suelen ser habituales en modelos de investigación de tipo positivista o neopositivista, en los que las técnicas cualitativas son un complemento auxiliar a la técnica cuantitativa principal, por lo que las entrevistas o grupos sirven para afinar la validez de constructo del cuestionario, en enfoques empiristas –basados en la inducción– o formalistas –centrados en la deducción–. Se trata, en definitiva, de enfoques que Ibáñez define como sedentarios (1985, p. 264), de desarrollo de grandes teorías sin contacto con la investigación aplicada, o viceversa, de acumulación de datos sin teoría. El sociólogo Robert K. Merton describe perfectamente esta dislocación entre estas dos grandes tradiciones dentro de la historia de la sociología:

"Por una parte, observamos sociólogos que tratan sobre todo de generalizar, de abrirse camino todo lo rápidamente posible hacia la formulación de leyes sociológicas. (...) En el otro extremo se encuentra un intrépido grupo que no busca con demasiado empeño las implicaciones de sus investigaciones, pero que tiene la confianza y la seguridad de que lo que dice es así. (...) Para el primer grupo, el lema que lo identifica parece ser en ocasiones: 'no sabemos si lo que decimos es verdad, pero por lo menos es importante'. Y el lema de los empíricos radicales podría ser: 'esto es demostrable, pero no podemos señalar su importancia'." (Merton, 2002, p. 161)

Intentando encontrar un camino intermedio entre ambos extremos, el enfoque de esta investigación no se fundamenta en la contratación de hipótesis –por ello preferimos hablar de objetivos– ni en el mero despliegue de análisis estadísticos o presentación de narraciones biográficas, sino en la propia interacción recíproca –y continuada– entre teoría e investigación, lo que se denomina un enfoque de tipo reflexivo-transductivo (Ferreira, 2005) o simplemente transductivo (Ibáñez, 1985). Frente al sedentarismo, Ibáñez propone una ciencia social nómada que se reconozca como un constante meta-camino de producción de nuevas estructuras y formas

¹¹⁶ Existen otras formas de triangulación relevantes, como son la triangulación de fuentes de datos, la triangulación de investigadores o la triangulación de teorías sociales, que no vamos a presentar en profundidad aquí, si bien pueden consultarse en Bericat (1998).

de entender la realidad, que busque la persecución itinerante antes que la reproducción iterativa (1985, p. 289). Esta aproximación no tiene tanto que ver con las técnicas de investigación utilizadas o los paradigmas epistemológicos –distributivo, estructural, dialectico–¹¹⁷, como con la propia conceptualización de la investigación como un camino que el investigador debe recorrer, sin un comienzo o un final claro, puesto que toda investigación se basa en los desarrollos previos y abre la puerta a una miríada de investigaciones futuras.

"El camino transductivo es una (re)construcción permanente del método o metacamino a lo largo del camino, por un sujeto en proceso que sigue al ser en su génesis, en su incesante producción de nuevas estructuras" (Ibáñez, 1985, p. 264)

Por usar otra terminología, la aproximación transductiva supone una invitación a la sociología reflexiva, como señalarían Bourdieu y Wacquant (2005), en la que debe realizarse una doble lectura de la realidad social: primeramente objetivista, captando la sociedad como una física social materialmente observable (las determinaciones que se imponen al individuo), y en segundo lugar constructivista, para captar el punto de vista del actor y devolver a la reificación objetivada de la realidad estructural su componente vivencial y subjetivo en la conciencia de los sujetos. En este sentido, Bourdieu y Wacquant nos invitan a fusionar la reflexión teórica y la investigación práctica, que no pueden entenderse como disciplinas o facetas separadas de la ciencia social, sino como dimensiones entrelazadas de cualquier acto de conocimiento. Es bastante famosa la analogía que realiza Bourdieu entre el investigador social y un borracho *"que, habiendo perdido las llaves de su casa, insiste en buscarlas bajo el poste de alumbrado más cercano porque es allí donde hay más luz"* (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 60). Por el contrario, los métodos utilizados deben corresponderse con el problema de investigación que se tiene entre manos, reflexionando continuamente sobre ellos in situ, del mismo modo que los conceptos deben entenderse como *"cajas de herramientas"* que ayudan a desentrañar problemas sociales concretos, pero que no deben erigirse tautológicamente en relación a sus lógicas abstractas.

"La teoría científica tal y como yo la concibo emerge como un programa de percepción y acción – un habitus científico, si se quiere– que sólo se devela en el trabajo empírico que la actualiza. Es una construcción temporal que toma forma por y para el trabajo empírico" (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 230)

Esta investigación, por lo tanto, utiliza la triangulación metodológica entre análisis de datos secundarios y entrevistas en profundidad como una necesidad de dar respuesta a la construcción misma del objeto de estudio, el análisis de las prácticas digitales y procesos de socialización tecnológica de los jóvenes, y como respuesta ante las limitaciones materiales y temporales de cualquier proyecto de investigación doctoral: principalmente, el hecho de que se trata de una investigación dependiente de una única persona en la cual la financiación recibida es suficiente para desplegar el marco metodológico que exponemos a continuación, pero no para desarrollar un diseño más ambicioso de investigación –que incluiría la realización de encuestas

¹¹⁷ Si bien el enfoque transductivo y el modelo de ciencia social nómada es más evidente en el caso de aproximaciones de tipo dialéctico, que no buscan tanto la representación estadística o la significación de la realidad social como el acompañamiento en su propia transformación, también puede considerarse que *"las tres perspectivas metodológicas, la distributiva, la estructural y la dialéctica, se van abriendo desde la reproducción iterativa a la persecución itinerante"* (Ibáñez, 1985, p. 297), por lo que el punto fundamental es que el investigador reconozca su propia inserción dentro del sistema social que pretende estudiar, así como la propia transformación –de sí mismo y de la realidad socialmente construida– que constituye cualquier acto de conocimiento.

estadísticamente significativas ad hoc, el uso de herramientas de monitorización online de pago o el desarrollo de procedimientos etnográficos de larga duración, por ejemplo-. En otras palabras, las decisiones metodológicas que hemos llevado a cabo se orientan a dar la mejor respuesta posible a los objetivos de investigación, dentro de un marco teórico particular –que entrelaza la investigación sociológica sobre juventud y los estudios sobre desigualdad digital– y con las limitaciones económicas, materiales y temporales que se adscriben a un proceso "solitario" de investigación. En todo caso, el principal problema de la combinación de diferentes técnicas de investigación es su articulación con paradigmas epistemológicos más generales sobre la producción de conocimiento científico –distributivo y estructural. Siguiendo las indicaciones de Francisco Alvira y Araceli Serrano (2015), las investigaciones multimétodo deben clasificarse en base a su dimensión temporal –sucesión secuencial de fases– y los objetivos de la investigación –que asignan un papel diferencial a cada técnica. En base al diseño de clasificación propuesto por estos dos autores¹¹⁸, nuestra investigación se entroncaría dentro de la denominada complementación encadenada o secuencial, de forma que *"la investigación se desarrolla en fases consecutivas que mantienen entre sí relaciones de dependencia"* (Alvira y Serrano, 2015, p. 91). Con respecto al tipo de encadenamiento, debido a la necesidad de indagar tanto en la dimensión macro-social, objetivada a través de técnicas de tipo distributivo-cuantitativo, como en la dimensión fenomenológica micro-social, reconstruida a través de técnicas de tipo estructural-cualitativo, se ha optado por un diseño secuencial en dos fases. En la fase 1 partimos de un análisis cuantitativo de datos secundarios en profundidad, que nos permitirá dimensionar estructuralmente el posicionamiento específico de los jóvenes, dentro del contexto nacional y europeo, con respecto al proceso de digitalización y los principales indicadores de brecha digital de acceso, habilidades digitales y uso. En la fase 2, a partir de los resultados obtenidos en el análisis estadístico, se desarrollará un estudio cualitativo focalizado en una muestra estructural de jóvenes pertenecientes cronológicamente al supuesto grupo generacional de los nativos digitales, de cara a comprender sus experiencias subjetivas de apropiación tecnológica de los dispositivos digitales, sus procesos biográficos de socialización tecnológica y sus dinámicas particulares –pero también sociales– de aprovechamiento tecnológico, esto es, de utilización de los recursos TIC, conceptualizados a partir de la noción de capital digital, en resultados y beneficios offline tangibles –el denominado tercer nivel de la brecha digital-. Así, podríamos decir que, desde el punto de vista lógico, la fase cuantitativa sirve de apoyo a la fase cualitativa, tanto en la elaboración de la muestra estructural de entrevistas en profundidad como en la contextualización del análisis de discurso resultante de la fase cualitativa. Sin embargo, la aportación de los resultados cuantitativos no se limita a la mera contextualización de la muestra cualitativa, sino que se busca la triangulación entre ambas metodologías, ya que la construcción de nuestro objeto de estudio requiere de la combinación del paradigma distributivo y del paradigma estructural para dar cuenta de los objetivos específicos de la investigación.

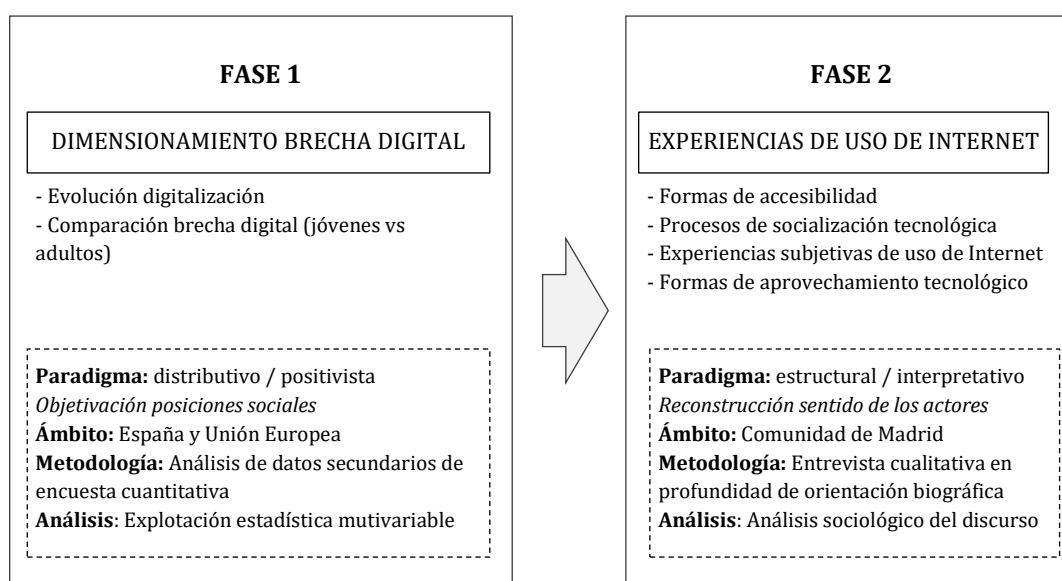
De manera simple, podríamos decir que la fase 1 de esta investigación desarrolla una lógica distributiva, a partir de técnicas de tipo cuantitativo y vinculada con la primera ruptura epistemológica, en la que construimos a los investigados como objeto de investigación. Por otro lado, la fase 2 tiene que ver con la lógica estructural, a partir de técnicas de tipo cualitativo y de la re-incrustación de las asimetrías observadas en la experiencia fenomenológica de los actores, que son contruidos como sujetos de investigación. Por lo tanto, si bien el propio enfoque teórico de tipo relacional induce a la articulación de estos dos tipos de técnicas, debemos dejar constancia

¹¹⁸ El cuadro que resume la complementariedad de técnicas en base a la dimensión temporal y los objetivos de investigación puede encontrarse en Alvira y Serrano (2015, p. 90).

de que no se trata únicamente de combinar procedimientos concretos, sino que las propias técnicas de investigación se relacionan con paradigmas epistemológicos mucho más generales sobre la articulación misma entre el investigador y el objeto/sujeto investigado: así, las técnicas cuantitativas remiten a un paradigma más positivista, de separación clara entre la realidad investigada y el sujeto investigador, mientras que las técnicas cualitativas remiten a un paradigma de tipo interpretativo, de reconstrucción de las lógicas fenomenológicamente experimentadas por los actores, de su racionalidad práctica (Bourdieu y Wacquant, 2005). Nuestra propuesta de triangulación en dos fases –una primera de tipo cuantitativo y una segunda de tipo cualitativo– se muestra adecuada para satisfacer las dos necesidades principales que hemos presentado en los objetivos de investigación: la reconstrucción macro-estructural de las principales desigualdades sociales vinculadas con el ámbito tecnológico, en un primer momento, y su re-incrustación en el ámbito micro-social de las prácticas de vida cotidiana de los sujetos, en un segundo momento. En otras palabras, únicamente a través del dimensionamiento cuantitativo podremos entender el espacio social dentro del cual se desarrollan las prácticas sociales digitalmente mediadas del grupo concreto de jóvenes estudiados, pero únicamente indagando en la experiencia fenomenológica discursivamente reconstruida de estos jóvenes es posible desentrañar el entrelazamiento entre las disposiciones biográficamente interiorizadas y las posiciones sociales ocupadas por los sujetos, en las cuales se desarrolla su actividad cotidiana en base a una racionalidad práctica, una lógica-en-uso.

Además, el enfoque epistemológico transductivo que orienta esta investigación, como ya hemos destacado, no se basa en el contraste de hipótesis, sino en la reconstrucción constante de los objetivos, enfoques teóricos y procedimientos empíricos durante el propio proceso de investigación, que se materializará de manera más clara en la segunda fase, de tipo cualitativo, pero afecta también al análisis de datos secundarios, ya que la propia explotación estadística de la información disponible posibilita la emergencia de nuevas ideas y la rearticulación de conceptos desarrollados a lo largo del marco teórico, especialmente los relativos a las distintas facetas o dimensiones de la brecha digital empíricamente constatables.

Figura 9. Diseño general de la investigación



Fuente: Elaboración propia

En este sentido, un diseño general de las dos fases de la investigación, su estrategia metodológica asociada y la relevancia sociológica de la misma la podemos encontrar en la figura 9, que reproducimos a continuación. Es necesario realizar una aclaración relativa al ámbito geográfico de la investigación, que tiene que ver con la propia integración metodológica y de las dos fases que constituyen este trabajo. Así, existe una dislocación entre la fase 1, que plantea un dimensionamiento de la brecha digital en España, y la fase 2, que plantea la realización de un estudio de caso cualitativo circunscrito al entorno geográfico de la Comunidad Autónoma de Madrid. Las razones tienen que ver con la necesidad de realizar una comparación de los indicadores macro-estructurales en el marco de la Unión Europea, por lo que utilizar como unidad de análisis el país –y no la región– es una estrategia metodológica mucho más adecuada, que además nos permitirá un mayor grado de desagregación y minuciosidad en los análisis estadísticos realizados. Por otra parte, la focalización del estudio de caso en el ámbito territorial de la comunidad de Madrid tiene que ver con la necesidad de establecer una muestra cualitativa de tipo estructural que sea operativa desde el punto de vista de las posibilidades materiales de esta investigación. Así, como justificaremos más en profundidad en el apartado 5.3, en este estudio de caso nos centraremos específicamente en las trayectorias biográficas de los jóvenes madrileños que han tenido la posibilidad material de acceder de manera suficientemente despreocupada a los dispositivos digitales desde la adolescencia, excluyendo a los grupos en mayor situación de vulnerabilidad, quienes aún en la actualidad suelen encontrar importantes limitaciones de tipo material a la hora de acceder a los propios equipamientos TIC. La exclusión de estos grupos sociales de la muestra cualitativa no pretende, en ningún caso, invisibilizar la situación de vulnerabilidad e indefensión de una parte importante de la población en cuanto a su relación con la sociedad de la información¹¹⁹, la cual será puesta en evidencia a partir del análisis estadístico de la primera fase del estudio, sino todo lo contrario, destacar cómo incluso entre aquellos jóvenes que han tenido durante toda su trayectoria vital un acceso relativamente continuo a las TIC existen enormes diferencias en términos de aprovechamiento tecnológico, las cuales solo pueden ser entendidas a partir de una adecuada articulación de la perspectiva biográfica, centrada en la socialización tecnológica, con la perspectiva sincrónica, centrada en la utilización del concepto de capital digital como mediador fundamental –Ragnedda habla de capital puente (2018)– en la reconversión de otras especies de capital –económico, cultural o social–.

Finalmente, antes de centrarnos específicamente en las particularidades de cada una de las dos estrategias metodológicas adscritas a las fases de investigación, así como los aspectos procedimentales derivados de las dos técnicas de investigación utilizadas –análisis estadístico de datos secundarios, a través de la técnica de la encuesta, y estudio de caso cualitativo, a través de la entrevista cualitativa en profundidad– debemos culminar este epígrafe presentando la articulación entre los distintos objetivos específicos de investigación, las estrategias metodológicas, las técnicas de investigación y los capítulos concretos en los que se desarrolla la exposición de resultados. Para ello, puede consultarse la Tabla VII, que reproducimos a continuación.

¹¹⁹ Existe una importante rama de estudios de brecha digital dedicada, específicamente, al análisis del colectivo de no usuarios de Internet, ya sea por limitaciones socio-estructurales, por procesos voluntarios de auto-exclusión del mundo digital o, más frecuentemente, por la combinación de ambos (Van Deursen y Helsper, 2015a; Eynon y Geniets, 2016; Reisdorf y Groselj, 2017). En todo caso, una discusión más en profundidad sobre este campo de investigación puede encontrarse en el capítulo 3.

Tabla VII. Articulación entre capítulos, objetivos, técnicas y fases de investigación

CAPÍTULO	EPÍGRAFES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN	ESTRATEGIA DE ANÁLISIS	FASE
6. Evolución del proceso de digitalización en España (2006-2018)	6.1. El proceso de digitalización en España y Europa (2006-2018)	OE1.1	Análisis de datos secundarios. Encuesta cuantitativa	Análisis estadístico multivariable	FASE 1
	6.2. El proceso de digitalización dentro de España (2006-2018)	OE1.2, OE3.2			
7. La brecha digital de acceso y uso entre la juventud en España	7.1. Asimetrías sociotécnicas en el acceso y uso de Internet	OE2.1, OE3.1, OE3.3			
	7.2. Tipología de jóvenes usuarios de Internet	OE2.2, OE3.3			
8. Formas y contextos de accesibilidad digital	8.1. Formas de accesibilidad digital	OE4.1, OE3.3			
	8.2. Contextos sociales de accesibilidad digital	OE4.2, OE3.3			
9. Procesos de socialización tecnológica	9.1. Formas de domesticación tecnológica	OE5.1 OE3.1, OE3.3	Entrevistas cualitativa en profundidad	Análisis sociológico del discurso	FASE 2
	9.2. Procesos de alfabetización digital	OE5.2. OE3.1, OE3.3			
	9.3. Trayectorias tecnobiográficas entre la población juvenil	OE5.1, OE5.2, OE3.1, OE3.3			
10. Experiencias de uso de Internet y aprovechamiento tecnológico	10.1. Experiencias y disposiciones hacia el uso de Internet	OE6			
	10.2. Capital digital y aprovechamiento tecnológico	OE7, OE3.3			

Fuente: Elaboración propia.

Como puede verse en el esquema de más arriba, la mayor parte de los objetivos específicos tienen asociado un capítulo y un epígrafe específicos, en el que se desarrollan los interrogantes planteados por dicho objetivo a través del diseño metodológico pertinente –estrategia cuantitativa o cualitativa, según el caso–. Una excepción importante es el objetivo OE3, que aparece de manera transversal en gran parte de los epígrafes propuestos, ya que la reflexión y el cuestionamiento de la categoría misma de nativo digital requieren de la doble propuesta metodológica presentada, por lo que no puede abordarse completamente en ninguno de los capítulos en su totalidad. En términos bourdianos, diríamos que para problematizar el concepto de nativo digital necesitamos de una primera ruptura epistemológica, que se producirá en los capítulos 6 y 7, dedicados a la fase cuantitativa de la investigación, pero para poder reconstruir la dimensión generacional del aprovechamiento tecnológico, en vinculación con el resto de condiciones socio-estructurales, necesitamos reintroducir las diferencias observadas en la propia experiencia subjetiva de los actores sociales, lo cual iremos realizando progresivamente en los capítulos 8, 9 y 10, correspondientes a la segunda fase de la investigación, el análisis cualitativo de las entrevistas en profundidad.

5.2. FASE 1. DIMENSIONAMIENTO DE LA BRECHA DIGITAL EN ESPAÑA (2006-2018)

En la primera fase de la investigación, dedicada al dimensionamiento de la brecha digital en España, dentro del contexto de la Unión Europea, y a la deconstrucción empírica de la categoría analítica de nativo digital, vamos a adoptar un enfoque epistemológico de tipo distributivo (Ibáñez, 2015), basado en el uso de la metodología de la encuesta cuantitativa, que incorporaremos a nuestra investigación como una fuente de datos secundarios. El uso de datos secundarios, como veremos a continuación, impone enormes constreñimientos y limitaciones estructurales a las posibilidades de aprovechamiento y explotación estadística de los resultados, principalmente debido a que no es el propio investigador el que desarrolla el instrumento ad hoc, para unos objetivos delimitados, sino que debe (re)apropiarse de un instrumento producido desde otro contexto, con otros objetivos diferenciales. Sin embargo, la incorporación de datos secundarios también tiene ventajas importantes, especialmente de tipo pragmático, ya que nos permite desarrollar una investigación con unos niveles de significatividad, unas posibilidades de muestreo y una capacidad de inferencia de los resultados que serían imposibles de realizar desde las posibilidades de un proyecto de tesis doctoral. Asimismo, es importante volver a resaltar que, dentro de las limitaciones que plantea la propia cuantificación de la realidad, basada en la sustancialización y la objetivación de las relaciones humanas, el enfoque distributivo es una herramienta fundamental de la que disponen las ciencias sociales para analizar la realidad de las relaciones humanas desde una perspectiva que es imposible a partir de las metodologías de tipo cualitativo, motivo por el cual la complementariedad de ambos enfoques –distributivo y estructural– se hace necesaria para satisfacer las necesidades de esta investigación. Como destaca Miguel Beltrán, *"un cierto humanismo delirante ha rechazado con frecuencia cualquier intento de considerar cualitativamente fenómenos humanos o sociales, apelando a una pretendida dignidad de la criatura humana que la constituiría en inconmensurable"* (2015, p. 31). Como veremos a continuación, el problema no está en el procedimiento técnico, sino en la propia adecuación de los métodos, la teoría y los objetivos que dirigen la investigación. En nuestro caso, la metodología cuantitativa se configura como la mejor opción para producir lo que hemos denominado primera ruptura epistemológica, esto es, para cuestionar algunas de las prenociones y discursos sociales que circulan en el ámbito académico, en la vida cotidiana y en los medios de comunicación sobre la juventud y su relación con las tecnologías digitales; en otras palabras, es precisamente gracias al análisis de datos secundarios y la cuantificación de los fenómenos sociales que podremos mostrar las falsedades de la retórica ciberutópica de los nativos digitales.

Dentro de esta lógica, el diseño del análisis de datos secundarios se ha estructurado en dos sub-fases o partes principales, que nos permiten ahondar desde lo más general a lo más particular y desde los análisis más descriptivos a los procedimientos más explicativos. Así, en la primera sub-fase, que desarrollaremos en el capítulo 6, se realiza un análisis diacrónico de la evolución del proceso de digitalización en España entre 2006 y 2018. Se trata de un análisis descriptivo en el que nos centraremos en la población general –no exclusivamente en los jóvenes–, ya que nuestros objetivos son, por un lado, situar la particularidad específica del proceso de digitalización que ha experimentado nuestro país con respecto al entorno de la Unión Europea y, por otro lado, presentar las principales asimetrías que revisten algunos indicadores de brecha digital dentro de España, según sus condiciones socioeconómicas y culturales. Por otro lado, en la segunda sub-fase, que desarrollaremos en el capítulo 7, se realiza un análisis estadístico en profundidad de la brecha digital de acceso, de habilidades digitales y de uso dentro de la población joven, centrándonos en el grupo de edad de supuestos nativos digitales. En este caso se recurrirá a procedimientos estadísticos multivariantes mucho más complejos, con el objetivo de presentar

la diversidad de formas específicas que adquiere la desigualdad digital dentro de este colectivo y posteriormente reconstruir una tipología de formas de aprovechamiento tecnológico más rigurosamente vinculada con la evidencia empírica. A continuación, por lo tanto, presentamos algunos aspectos teóricos básicos sobre el análisis de datos secundarios a partir del uso de encuestas cuantitativas, destacamos las características fundamentales del instrumento concreto que vamos a utilizar –la encuesta de equipamientos tecnológicos del INE, y describimos un poco más en profundidad las particularidades de cada una de estas dos sub-fases que componen el análisis cuantitativo.

5.2.1. El análisis de datos secundarios de encuesta

El análisis de datos secundarios tiene que ver con la utilización de cualquier tipo de material que no ha sido producido por el investigador, por lo que se contrapone a los datos primarios, que son los que genera el propio investigador de manera intencional para satisfacer los objetivos y preguntas de investigación que se haya propuesto. Así, en cierta medida, la naturaleza de los datos secundarios puede ser muy diversa, ya que incluye tanto información documental, transcripciones de dinámicas conversacionales llevadas a cabo por otras personas, fuentes estadísticas oficiales, bases de datos o, en definitiva, cualquier tipo de información producida por algún otro actor –individual o institucional– que sea susceptible de ser reapropiada por parte del investigador para satisfacer unas necesidades particulares de análisis. En todo caso, como indica Cea D'Ancona, investigación primaria e investigación con datos secundarios no suelen ser realidades contrapuestas o contradictorias, sino que *"la investigación secundaria se considera extensión y punto de partida habitual de la indagación primaria"* (2001, p. 220). De hecho, la propia revisión de la literatura teórica o de investigaciones previas sobre un tema particular, con la intención de contextualizar los antecedentes y el marco teórico que orienta el estudio, puede considerarse como una utilización de datos secundarios de tipo documental, si bien no constituye lo que podemos denominar propiamente análisis secundario. Así, la utilización de datos secundarios puede revestir tres formas (Cea D'Ancona, 2001, pp. 221–222): (1) la revisión de estudios previos con el objetivo de realizar una síntesis de la literatura, (2) el desarrollo de meta-análisis, esto es, de integración de diversos análisis concretos en un análisis más global y, el que nos interesa, (3) el análisis secundario de datos ya existentes, que es simplemente la utilización de datos producidos por un tercero –generalmente un organismo institucional o administración– para desarrollar un análisis propio, el cual difiere en sus fines del objetivo original para el que fueron producidos (Hakim, 1982a, p. 12).

En esta propia definición de lo que implica el análisis de datos secundarios ya salen a la luz las ventajas, pero también las limitaciones, de esta estrategia metodológica, puesto que el problema principal deriva de la necesidad de adaptar y moldear a los intereses particulares de la investigación unos datos que han sido producidos en un contexto, y para unos fines, muy distintos, lo cual puede generar problemas de falta de cobertura de dimensiones importantes de la temática a estudiar, de sesgos en la selección de los participantes o, en definitiva, de desconfianza hacia los procedimientos utilizados para producir dichos datos, ya que el investigador no ha estado presente en su proceso de recolección¹²⁰. En definitiva, la propia

¹²⁰ Para una indagación teórica más general sobre los inconvenientes y ventajas que reviste la utilización de datos secundarios, así como sobre la diversidad de fuentes posibles, puede consultarse el capítulo 6 del libro de Cea D'Ancona sobre Metodología Cuantitativa (2001), que se dedica específicamente al uso de fuentes documentales. Además, en el ámbito anglosajón se han publicado varias referencias sobre este tema (Hakim, 1982b; Kiecolt y Nathan, 1985; Vartanian, 2010) que pueden consultarse.

disponibilidad de datos secundarios se está convirtiendo en un factor central que estimula la investigación en las sociedades contemporáneas (Kiecolt y Nathan, 1985, p. 9): por un lado, la digitalización ha permitido la disponibilidad online de una gran cantidad de información, producida por diversos organismos e instituciones, que antiguamente únicamente estaba disponible en formatos físicos –papel o disquete–; por otro lado, la digitalización también supone la propia cuantificación de nuestra cotidianidad, de forma que cada vez más herramientas tecnológicas que forman parte de nuestro mundo de vida producen datos susceptibles de ser agregados, acumulados y analizados con fines prospectivos. Sin embargo, la escisión entre el contexto de producción y el contexto de análisis lleva inherentemente adscrita la preocupación por la autenticidad, la credibilidad y la representatividad de la información, los tres indicadores de calidad típicos de la investigación documental (Uddin Ahmed, 2010). Como destaca Cea D'Ancona (2001, pp. 230–231), a la hora de incorporar datos secundarios a nuestras investigaciones debemos interrogarnos por la naturaleza de las fuentes de datos, los objetivos originales para los que fueron recogidos, las medidas y estimaciones realizadas, el propio contexto espacial y temporal en el que fueron recogidos y la adecuación con respecto a nuestros propios objetivos de estudio.

Así, en esta investigación vamos a centrarnos en el análisis secundario de encuesta, un procedimiento que abre enormes posibilidades de explotación estadística, ya que permite a un solo investigador –en este caso vinculado a un proyecto de tesis doctoral– acceder a una base de datos que en términos de cobertura, alcance y capacidad de inferencia sería imposible producir de manera individual. Como destacan Kiecolt y Nathan (1985, p. 11), la principal ventaja del análisis secundario de encuesta es su potencial para ahorrar recursos, ya que, al ahorrar recursos económicos y materiales, permite que un único investigador pueda llevar a cabo un proyecto independiente de investigación sin tener que estar afiliado directamente a una institución que sea capaz de desarrollar un muestro representativo a gran escala. Esto genera, en todo caso, el problema de la disponibilidad de la información, ya que no todas las instituciones y organismos proporcionan acceso libre a los microdatos de la encuesta, puesto que un factor clave tiene que ver con el nivel de desagregación de la información que podemos obtener. Además, según estos autores, otro de los problemas asociados con el uso de datos secundarios tiene que ver con la inhibición de la creatividad, debido a que los investigadores pueden centrarse en estudiar aquellas temáticas de las que hay datos disponibles, lo cual invisibilizaría el desarrollo de otras líneas de investigación más minoritarias o poco ortodoxas (Kiecolt y Nathan, 1985, p. 14). De hecho, esta dependencia con respecto a datos externos tiene una gran relevancia incluso en aquellos casos, como es el nuestro, en el que la encuesta utilizada se encuadra, en líneas generales, dentro del enfoque temático general de nuestra investigación, ya que la utilización de información secundaria impide la inclusión de variables alternativas relevantes a las ya preestablecidas originariamente, lo cual impide el contraste y la comprobación de hipótesis de investigación novedosas u originales que se escapan de los marcos conceptuales de la institución que ha elaborado el cuestionario. Por lo tanto, un poco más adelante incluiremos una reflexión sobre las características procedimentales y técnicas fundamentales del cuestionario utilizado y su aplicabilidad a nuestros propios objetivos de investigación. Antes, sin embargo, debemos tratar algunos aspectos más generales sobre la perspectiva epistemológica que acompaña al uso de la encuesta cuantitativa como instrumento de producción de información sobre el mundo social.

Como ya hemos destacado más arriba, según el modelo de Ibáñez, las técnicas cuantitativas se entroncan dentro de un enfoque de tipo distributivo, el cual implica la evacuación del sujeto (1985, p. 270); o, en otras palabras, su esencialización en características objetivables: sexo, edad, nivel de estudios, etc. Este proceso de tipificación y clasificación es fundamental dentro de la

lógica cuantitativa, ya que trabajamos en el plano referencial del contenido, a partir de la agregación de frecuencias de características operacionalizables: *"la perspectiva distributiva, cuya aplicación más general es la encuesta estadística, (...) permite decir de cosas o estructuras espacio-temporales translingüísticas (investigación de hechos) –por eso la llamamos deíctica"* (Ibáñez, 2015, p. 48). Por lo tanto, la producción de realidad que se deriva de las técnicas cuantitativas presenta enormes limitaciones a la hora de reconstruir el sentido y la experiencia fenomenológica de los actores, ya que la subjetividad debe integrarse en una serie de características cuantificables, cuya distribución de frecuencias –no la incidencia individual– es el sustrato material del análisis. Esto no quiere decir que la investigación cuantitativa, debido a sus limitaciones epistemológicas, sea despreciable desde el punto de vista sociológico, sino todo lo contrario, simplemente implica destacar las características fundamentales de la perspectiva adoptada para adecuar los objetivos de la investigación con la naturaleza misma del instrumento de producción de información que estamos utilizando. Así, como destaca Miguel Beltrán:

"El hombre y la sociedad humana presentan múltiples facetas a las que conviene el método cuantitativo: todas aquellas en que la cantidad y su incremento o decremento constituyen el objeto de la descripción o el problema que ha de ser explicado; (...) si bien el problema puede ser de cantidad, quizá la explicación no tenga por qué ser cuantitativa" (Beltrán, 2015, p. 31)

Dentro del método cuantitativo, la técnica de la encuesta cuantitativa presenta algunas particularidades con respecto a otro tipo de instrumentos, como los censos o los registros, que también debemos tomar en consideración. Como punto de partida, no debemos olvidar que la encuesta es fundamentalmente una situación de entrevista estructurada, por la que se interroga a una muestra –generalmente representativa estadísticamente de una población– para que responda de entre un repertorio de respuestas –generalmente cerradas– sobre determinadas actitudes, conocimientos, características y opiniones sobre una temática decidida previamente por parte del investigador (Beltrán, 2015, pp. 32–33). De forma más sintética, Cea D'Ancona define la encuesta como *"la aplicación de un procedimiento estandarizado para recabar información (oral o escrita) de una muestra de sujetos"* (2001, p. 240), destacando como sus características más importantes: (1) la observación es indirecta, a partir de las respuestas de los entrevistados; (2) la información abarca aspectos objetivos (hechos), pero también subjetivos (opiniones, actitudes); (3) la información debe recogerse de forma estructurada; (4) el análisis se fundamenta en la agregación de respuestas y las técnicas estadísticas de tratamiento de información; (5) la significatividad y representatividad dependerán de los errores de muestreo, de cobertura, de no respuesta o de medición (Cea D'Ancona, 2001, pp. 240–241).

Evidentemente, existen modalidades de encuesta que no implican la interacción cara a cara entre encuestador y encuestado, incluso encuestas auto-administradas en la que el encuestador desaparece por completo, pero no debemos olvidar que nos encontramos ante un formato enormemente cerrado y limitado de opciones de respuesta, en el que el sujeto selecciona de entre una variedad de opciones y categorías que se le imponen por parte del encuestador –o del formulario, aplicación, servicio web o plataforma en la que realiza la encuesta. De hecho, la inexistencia del encuestador elimina ciertos sesgos en la respuesta del entrevistado, derivados de la micro-situación de entrevista, pero introduce otros nuevos, relativos a la variabilidad de formas en que cada sujeto puede interpretar los enunciados y las categorías de respuesta incluidas en el cuestionario, así como de las destrezas cognitivas necesarias para poder completar el cuestionario de manera satisfactoria –esta última limitación es especialmente importante en el caso de encuestas online, sobre todo cuando intentamos incluir a colectivos con conocimientos

digitales muy reducidos-. Bourdieu, por ejemplo, realiza una furibunda crítica al concepto de opinión pública (1979, p. 465, 1980)¹²¹, construido a través de la mera agregación de opiniones individuales; según el sociólogo francés, la propia dinámica de la encuesta supone una relación asimétrica de poder que se traduce en la superposición de una lógica democrática –que entiende que todos tienen derecho a opinar– y una lógica tecnocrática –que entiende que el investigador tiene el poder legítimo de acotar el campo de lo opinable, así como la capacidad de decodificar los resultados y, a partir de entonces, producir una determinada interpretación sobre la realidad. De hecho, uno de los problemas de la encuesta es que se basa en la imposición al sujeto de la obligación de responder, bajo la premisa de que todo el mundo tiene una opinión formada sobre cualquier tipo de temática que interese al investigador y que, además, dicha opinión puede subsumirse a un elenco de categorías predeterminadas dictadas por el mismo investigador. Por lo tanto, para Bourdieu, hay que preguntarse por las condiciones sociales de producción de los sesgos que aparecen en la elaboración de las preguntas y las opciones de respuesta, así como por las interpretaciones que los diversos grupos sociales realizan de los temas sobre los que son interrogados. Las encuestas de opinión, en definitiva, no son únicamente instrumentos de representación de la realidad, sino también instrumentos de acción política, por lo que, especialmente en el caso de las encuestas producidas por otros organismos o instituciones, debemos reflexionar sobre el tipo de realidad que pretende construirse a través de dicho instrumento.

Por otra parte, desde un punto de vista más general, puede señalarse que la metodología de encuesta se basa en cuatro pilares fundamentales: la cobertura poblacional, la teoría del muestreo, el tratamiento de la no-respuesta y la medición (Hox et al., 2008). Con respecto a la cobertura, tiene que ver con la población objetivo de la investigación y la capacidad de representar adecuadamente a dicha población a partir de una muestra. Esto supone una diferencia básica entre la encuesta y el resto de registros cuantitativos de información, ya que la primera se asienta en los desarrollos producidos en la teoría del muestreo y la teoría de la probabilidad, que aseguran que una muestra reducida de casos –los sujetos encuestados– pueden representar a una población mucho mayor: siempre en términos de un determinado error muestral, que es calculable, y a un nivel de significatividad previamente establecido, que para ciencias sociales suele ser del 95%. Un asunto fundamental es saber el tipo de muestreo que estamos realizando, ya que *"si nuestra muestra no es probabilística, la inferencia estadística no será apropiada"* (Hox et al., 2008, p. 9). En nuestro caso particular, no nos encontraremos con este problema, ya que la mayor parte de muestreos desarrollados por organismos oficiales e instituciones intentan diseñarse para garantizar la inferencia de los resultados, ya que el objetivo suele ser conocer determinadas características de la población general, no exclusivamente de la muestra. De forma resumida, procedimientos como el muestreo aleatorio simple, el muestreo estratificado o el muestreo por conglomerados son de tipo probabilístico –así como distintas combinaciones bietápicas y triepáticas de los mismos–, mientras que el muestro por cuotas, estratégico o por bola de nieve son de tipo no probabilístico¹²² (Cea D’Ancona, 2001, p. 180).

¹²¹ La crítica completa puede encontrarse en una famosa conferencia “La opinión pública no existe”, que posteriormente apareció publicada en el libro *Questions de sociologie* (Bourdieu, 1980). Además, también puede encontrarse una reflexión sobre el papel político de las encuestas de opinión en el octavo capítulo de *La Distinction* (Bourdieu, 1979).

¹²² Aunque cualquiera que haya trabajado en el ámbito de la investigación de mercados y de la investigación aplicada sabe por experiencia que es enormemente frecuente la utilización de un muestreo por cuotas y la posterior inferencia de los datos a la población, cuando metodológicamente es un procedimiento inadecuado.

Con respecto al tratamiento de la no-respuesta, se trata de un problema muy habitual de los estudios demoscópicos, que puede abarcar tanto la fase de selección de los entrevistados – que no estén disponibles o que se nieguen a responder la encuesta– como la fase de entrevista – que no respondan a alguna de las preguntas incluidas en el cuestionario– (Hox et al., 2008, p. 10). El problema principal con el que nos encontramos es que, si se trata de una pregunta clave para la investigación, un elevado porcentaje de no-respuesta conduce a un sesgo importante en los resultados, ya que dejamos de tomar en consideración a una parte importante de la población sin saber el motivo de la ausencia de respuesta: decisión voluntaria, no haber entendido la pregunta, problemas técnicos en la realización del cuestionario, etc. En el caso de la elaboración de modelos multivariados, la falta de respuesta puede incluso limitar la posibilidad de desarrollar determinadas técnicas, pero utilizar procedimientos de ajuste o imputación de valores perdidos puede introducir un nuevo sesgo en el propio procedimiento de análisis. En definitiva, retomando la crítica bourdiana, debemos ser conscientes de que la encuesta es un dispositivo que produce efectos sobre el sujeto entrevistado, por lo que debemos intentar analizar los aspectos sociales y culturales que hacen que la tasa de no-respuesta, en determinados indicadores, sea muy elevada. Si la no-respuesta se distribuye aleatoriamente entre la muestra, podremos utilizar un procedimiento de imputación, pero si la no-respuesta refleja una determinada posición socioestructural –por sexo, nivel educativo, clase social, etc.–, la imputación únicamente desvirtuaría los resultados finales. Como veremos un poco más adelante, en nuestra encuesta encontramos un problema de no-respuesta en la variable de nivel de ingresos tan elevado que dicho indicador ha tenido que ser excluido de la explotación estadística.

Finalmente, la medición tiene que ver con el denominado error de observación, es decir, con sesgos específicamente vinculados con la dinámica micro-situacional en la que se desarrolla el proceso de encuestación. Principalmente, tres son las fuentes fundamentales de error en la observación (Hox et al., 2008, p. 11): (1) el mal diseño del cuestionario, (2) las características del encuestado y (3) el método de producción de información, esto es, el tipo de encuesta realizada. Debido a que en nuestro caso trabajamos con datos secundarios, el problema se acrecienta, ya que no tenemos control sobre el proceso mismo de diseño del instrumento que estamos utilizando y sobre su implementación práctica durante el trabajo de campo. Por lo tanto, dependemos de los informes metodológicos elaborados por el organismo que realiza la encuesta, en nuestro caso el Instituto Nacional de Estadística, para poder identificar, al menos de manera parcial, algunas de las problemáticas y limitaciones analíticas que hemos estado describiendo. Para ello, a continuación nos centramos, en primer lugar, en la presentación de los aspectos técnicos de la encuesta de equipamientos tecnológicos (TIC-H) que constituye la fuente principal de información de esta primera fase de la investigación. Posteriormente, presentaremos una reflexión sobre la aplicabilidad de esta fuente de datos, las transformaciones y modificaciones realizadas y el propio diseño de la explotación estadística.

5.2.2. Fuente de datos: la encuesta de equipamientos tecnológicos del INE

Como ya hemos señalado, la cuantificación de la realidad social es una metodología útil a la hora de indagar en determinados aspectos de la misma, pero dista mucho de ser neutral u objetiva: es una producción de efectos objetivadores y de reificación de los sujetos –en este punto seguimos a Berger y Luckmann (2008)– que nos ayuda, en base a unas determinadas preguntas de investigación, a comprender o explicar una perspectiva en concreta de un fenómeno social. En palabras de Ibáñez, *"no hay índice objetivo: sólo es objetivo dentro de unos objetivos –si es adecuado para esos objetivos–"* (2015, p. 58). Por lo tanto, tras la presentación de las preguntas y objetivos

generales de la investigación –nivel epistemológico– así como del diseño teórico que orienta la producción de información –nivel metodológico–, debemos reflexionar sobre el propio instrumento de producción de información –nivel tecnológico– (Ibáñez, 2015, p. 42). Así, en este apartado realizamos una reflexión metodológica sobre la encuesta cuantitativa que ha sido incorporada a la investigación en curso como una fuente principal de datos secundarios, lo cual nos debe sugerir la reflexión sobre los objetivos primarios para los que dicha encuesta es producida por parte del Instituto Nacional de Estadística y la relevancia de la reapropiación secundaria que se ha realizado en este trabajo. Asimismo, en este apartado también se incluirá una disertación pormenorizada sobre las diferentes transformaciones que se han realizado sobre los ficheros de datos originales (que abarcan 13 oleadas de aplicación del cuestionario entre 2006 y 2018) de cara a tratar algunos asuntos relevantes para la investigación y que deben quedar patentes, como son la ponderación de los ficheros, la recodificación y transformación de variables y los diversos análisis estadísticos aplicados –tanto univariados como bivariados y multivariantes.

Como punto de partida, debemos apuntar algunas de las características básicas del cuestionario analizado. Se trata específicamente de la *Encuesta sobre Equipamientos y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares* (TIC-H), que comenzó a ser aplicada por parte del Instituto Nacional de Estadística en nuestro país a partir del año 2002. El diseño de la misma se configura desde 2004 como un panel rotante a hogares, en el que cada año se renueva una cuarta parte de la muestra, lo que implica una renovación total de los hogares entrevistados cada cuatro años. Dicho diseño parte de la necesidad de investigación que impulsa al INE y está claramente plasmado en los objetivos del desarrollo de la misma, que se mantienen sin cambios desde su puesta en marcha. Así, como objetivo general, tal y como puede consultarse en los diversos informes metodológicos que el INE publica cada año¹²³, se pretende “*obtener datos del desarrollo y evolución de lo que se ha denominado la Sociedad de la Información*” (Instituto Nacional de Estadística, 2018, p. 1). Dentro de este objetivo general, que apunta al carácter diacrónico de la información producida, en el sentido de analizar la evolución a través de los años de los indicadores y variables registrados, se incluyen los siguientes objetivos específicos:

- (1) Conocer el equipamiento en tecnologías de la información y la comunicación de los hogares españoles (productos TIC: televisión, telefonía fija y móvil, equipamiento informático)
- (2) Conocer el uso que la población española realiza de ordenador, Internet y comercio electrónico.
- (3) Servir de base para establecer comparaciones entre España y otros países y satisfacer los requerimientos de organismos internacionales.
- (4) Obtener información comparable entre Comunidades Autónomas.

Como puede apreciarse, la realización de esta encuesta parte de la necesidad de producir una serie de indicadores estadísticos sobre la sociedad de la información, especialmente sobre equipamientos tecnológicos en los hogares y usos de Internet (destacando el comercio electrónico con un bloque específico dentro del cuestionario) de cara a permitir la comparabilidad con el resto de países del entorno –principalmente a través de la inclusión en las

¹²³ Para no redundar en la exposición de la información, nos referiremos generalmente al informe metodológico de la última oleada publicada, en 2018 (Instituto Nacional de Estadística, 2018), si bien cada año el INE presenta un nuevo informe en el que explicita las modificaciones introducidas en el cuestionario en dicha oleada, así como aspectos relativos al muestreo y al propio trabajo de campo.

bases de datos de *Eurostat*– y entre las diferentes Comunidades Autónomas dentro del territorio español. Por lo tanto, nos encontramos con una encuesta que se ha constituido como un panel que se realiza anualmente y que permite conocer la evolución de ciertos indicadores relacionados con las NTIC, motivo por el cual ha sufrido pocas modificaciones a lo largo de los años. Aparte de la conversión en un panel rotante en el año 2004, la única otra modificación importante se produjo durante los años 2005 y 2006, cuando se realizaron oleadas semestrales en vez de una única oleada anual, si bien para el análisis dichas oleadas se agregaban en un único fichero anual, que es el que aparece posteriormente publicado. A partir de entonces los cambios metodológicos se han limitado a la inclusión, desaparición y reestructuración de variables debido a las necesidades precisas de investigación y a la rápida evolución de la tecnología que ha obligado a incluir referencias a ciertas plataformas (como las redes sociales) y dispositivos (como los smartphones o los tablets) que han aparecido en los últimos años. Con todo, como veremos en el propio análisis de resultados, en ocasiones la inclusión de nuevas variables es insuficiente para describir los incesantes cambios acaecidos en la sociedad con respecto a la relación con las nuevas tecnologías, motivo por el cual muchos de los indicadores aparecen como desfasados para delimitar una realidad social que se mueve claramente por delante, siendo esta una de las principales limitaciones de la encuesta de cara a la aplicación a mi investigación, ya que no permite desarrollar algunos aspectos, que habrían sido deseables, de la forma en que las personas utilizan las nuevas tecnologías.

5.2.2.1. Ficha técnica

A continuación recogemos los datos más importantes de la ficha técnica de la encuesta de equipamientos tecnológicos, centrándonos específicamente en la oleada de 2018 (Instituto Nacional de Estadística, 2018), a partir de la cual se ha llevado a cabo el análisis sincrónico, si bien la información del resto de oleadas está disponible en los informes metodológicos respectivos¹²⁴:

- **Ámbito geográfico:** territorio español
- **Ámbito poblacional:** viviendas familiares principales y población a partir de 16 años. Existe también un módulo específico a realizar a miembros menores del hogar (de 10 a 15 años)
- **Ámbito temporal:** trabajo de campo realizado el primer trimestre de 2018.
- **Muestreo:** trietápico con estratificación de unidades de la primera etapa. La etapa 1 la constituyen las secciones censales, la etapa 2 la constituyen las viviendas censadas en el padrón continuo y la etapa 3 la constituye un miembro al azar, mayor de 15 años, del hogar elegido.
- **Ponderación:** las secciones censales se agrupan en estratos, según la población, diseñándose una muestra independiente para cada una de las Comunidades Autónomas, con el objetivo de permitir la desagregación de los análisis estadísticos. Por ello, es necesaria una ponderación de los datos con respecto al tamaño poblacional de la CCAA, tal y como puede consultarse en el Anexo 1.
- **Tamaño de la muestra:** se han establecido un total de 2500 secciones censales y 24809 viviendas en las que se realizar el campo, del cual se han completado 17820 entrevistas finales

¹²⁴ <https://www.ine.es> (acceso el 08-04-2019)

- **Rotación:** se trata de un panel rotante en el que un cuarto de la muestra de viviendas se renueva cada año, produciéndose una renovación total de la muestra cada cuatro años.
- **Tipo de cuestionario:** se ha realizado una combinación de entrevista a través de Internet (CAWI), entrevista personal cara a cara (CAPI) y entrevista telefónica (CATI). Del total de 17820 entrevistas realizadas, un 42,3% corresponden al CAWI, un 21,8% al CAPI y un 35,9% al CATI.
- **Error muestral:** para el total muestral, el error estándar de hogares con algún tipo de conexión a Internet es de 0,43%, a un nivel de confianza del 95,5%.

5.2.2.2. *Aplicabilidad, limitaciones y transformaciones realizadas.*

Al estar desarrollando una investigación en base al análisis de datos secundarios, es necesario tomar en consideración algunas limitaciones y condicionantes de la aplicabilidad de este instrumento, que no hemos elaborado nosotros mismos, para los fines y objetivos que hemos desarrollado en este estudio. Como punto de partida, la limitación más importante tiene que ver con las características del propio cuestionario, ya que hemos tenido que plegarnos y sacar el máximo partido posible a las posibilidades que ofrecían las preguntas incluidas por parte del Instituto Nacional de Estadística, que, como es obvio, no siempre pueden atender a las necesidades específicas de los terceros investigadores que incorporamos sus bases de datos a nuestros estudios. Así, por ejemplo, con respecto a las variables de control –o independientes–, el cuestionario incluía la mayor parte de variables sociodemográficas importantes, como son el sexo, la edad, el nivel de estudios, la situación laboral, la provincia en la que se ha realizado la encuestación, el tamaño de hábitat o el nivel de ingresos. Sin embargo, no todas estas variables han podido ser utilizadas en nuestra explotación estadística, ya que, por ejemplo, el nivel de ingresos muestra una tasa de no respuesta tan elevada –más del 20%– que resultaba poco apropiada como variable de contraste, ya que la interpretación de las categorías de respuesta era bastante confusa. Con respecto al resto de variables sociodemográficas, hemos realizado algunas transformaciones y modificaciones relevantes, especialmente a la hora de centrarnos en el colectivo juvenil –en el capítulo 8–, ya que se requería una mejor adaptación de estos indicadores a la realidad juvenil; por ejemplo, algunas categorías de la variable de situación laboral, como la jubilación, no tenían sentido sociológico desde el punto de vista de un análisis de la población juvenil, por lo que han sido integradas en otras categorías, tal y como veremos un poco más adelante.

Con respecto al resto de variables que hemos incorporado al análisis como variables dependientes, los problemas fundamentales tienen que ver, sobre todo, con la limitación que supone trabajar con un repertorio de indicadores que no está completamente adecuado a las necesidades de nuestro estudio, centrado en el dimensionamiento de varias facetas de la brecha digital: un modelo teórico que no ha tenido demasiada tradición investigadora en nuestro país. De hecho, por ejemplo, se ha abandonado completamente la pretensión de indagar en el tercer nivel de la brecha digital a partir de los datos secundarios, ya que no existen indicadores en el cuestionario que permitan indagar en los beneficios sociales offline que los sujetos obtienen del uso de Internet¹²⁵. Algo similar ocurre con la brecha digital de tipo motivacional y emocional, que no han podido ser consideradas desde el punto de vista del análisis cuantitativo. Si bien todas estas dimensiones se incorporarán al análisis cualitativo que desarrollamos en la fase 2, es

¹²⁵ De hecho, solo muy recientemente se están intentando desarrollar trabajos cuantitativos ad hoc en esta línea (Van Deursen y Helsper, 2015b; Ragnedda, 2018)

necesario recalcar que una limitación del análisis de datos secundarios tiene que ver con la necesidad de centrarnos específicamente en la brecha de acceso, la brecha de habilidades digitales y la brecha de uso. De hecho, como ya veremos más en profundidad en los capítulos 6 y 7, incluso en el análisis de estas tres brechas la adecuación de los indicadores no es perfecta, sino que tenemos que amoldarnos a las variables incluidas por parte del Instituto Nacional de Estadística. En el caso de la brecha de acceso, nos encontramos con el problema de que, en la oleada de 2018, se han eliminado del cuestionario las referencias a la videoconsola y la televisión como dispositivos tecnológicos utilizados para conectarse a Internet, si bien, por el otro lado, se ha introducido la tablet. En el caso de la brecha de habilidades, nos encontramos con una lista de tareas relacionadas con la informática que el sujeto declara saber realizar, lo cual, tal y como vimos en el capítulo 3, se trata de una parte muy reducida de las competencias digitales, ya que uno de los mayores problemas de operacionalización de esta variable es ponerse de acuerdo sobre los indicadores sociológicamente relevantes; estos, además, se han ido modificando con el paso del tiempo, conforme aparecen nuevos dispositivos tecnológicos y determinadas competencias se van quedando "obsoletas". Finalmente, con respecto a los usos, de nuevo, la principal limitación es depender de un listado de usos pre-establecido, en el que, por ejemplo, se incluyen cuatro indicadores diferentes sobre la relación de los sujetos con las administraciones públicas, pero no se separa la descarga de videojuegos de la propia práctica videolúdica. En todo caso, este tipo de limitaciones relativas a las variables no erosionan la relevancia de los análisis estadísticos realizados, sino que simplemente apuntan a facetas y dimensiones de la realidad social que no han podido ser consideradas, por lo que deberemos evitar concluir que el conjunto de indicadores considerados resume de manera exhaustiva las formas de acceso, las competencias digitales y las formas de uso de Internet. Este tipo de aseveraciones únicamente serían posibles en un diseño ad hoc del cuestionario que, además, estuviere basado en un estudio cualitativo previo, lo cual no es el caso.

En el caso del análisis diacrónico, en el que ha sido preciso reconstruir la evolución de los indicadores más relevantes durante un periodo de 12 años –entre 2006 y 2018–, esta problemática asociada a la disponibilidad de las variables necesarias es todavía más acuciante, ya que ha sido necesaria una identificación en profundidad de aquellos indicadores que habrían sido incluidos en el cuestionario en distintas oleadas; es decir, que podrían ser rastreables cronológicamente. Esto ha limitado aún más el repertorio de variables disponibles, por lo que en el análisis diacrónico, que desarrollamos en el capítulo 6 y presentamos un poco más adelante, nos hemos centrado en las variables vinculadas con las tres brechas digitales analizadas más importantes, desarrollando una explotación estadística mucho más limitada que la presentada en el análisis sincrónico. De hecho, en el caso del análisis sincrónico, una consideración añadida tiene que ver con el tamaño muestral, ya que, al centrarnos en población joven, se reduce la muestra disponible y, por ende, aumenta el error muestral de las estimaciones. En nuestro caso, esta reducción muestral no ha supuesto un problema importante, ya que la base de personas entre 16 y 35 casos –el grupo de supuestos nativos digitales– es de 2910 casos, lo cual supone un error muestral, en el supuesto de poblaciones infinitas y un nivel de significatividad de 0,05, de un 1,8%. Con este tamaño muestral, superior al que encontramos en muchos estudios cuantitativos a población general, es posible la realización de todos los análisis estadísticos y desagregaciones que vamos a presentar en el apartado 5.2.4., dedicado al análisis sincrónico.

A partir de los microdatos en bruto que proporciona el Instituto Nacional de Estadística y en base a las limitaciones en términos de aplicabilidad de la encuesta a nuestro proyecto de investigación, hemos llevado a cabo una serie de transformaciones y recodificaciones necesarias

para poder desarrollar nuestro análisis¹²⁶. En este apartado, por lo tanto, nos centramos en aquellas transformaciones realizadas de manera previa a la explotación estadística, esto es, no tomamos en consideración los análisis estadísticos realizados con el fin de dar respuesta a los objetivos y preguntas de investigación –que se presentarán en el Anexo 3–, sino las alteraciones del propio fichero original para adecuarlo a las necesidades de análisis. Estas transformaciones pueden resumirse en los siguientes puntos principales: (1) importación de ficheros, (2) ponderación de datos, (3) recodificación de variables, (4) creación de nuevas variables y (5) creación de un fichero diacrónico (2006-2018). En lo referente a la importación de los ficheros en bruto, se han realizado las siguientes modificaciones para cada una de las oleadas desde 2006 hasta 2018, el periodo de análisis seleccionado. En primer lugar, se ha realizado la importación de los ficheros en formato ASCII a SPSS mediante la tabla de códigos proporcionada en la página web del INE para cada uno de los años (en formato Excel), que establecían una sobrerrepresentación muestral para algunas Comunidades Autónomas en base a acuerdos específicos que dichas autonomías hubieren suscrito con el INE. En todo caso, para la ponderación se ha utilizado la información poblacional del padrón continuo¹²⁷, estableciendo una ponderación por Comunidad Autónoma a partir de la diferencia que existe entre la frecuencia relativa de la muestra –recogida en la encuesta– y la frecuencia relativa en la población –recogida en el padrón continuo–.

Con respecto a la recodificación y transformación de variables, vamos a centrarnos en presentar los cambios del fichero correspondiente a la oleada de 2018, que constituye el núcleo del análisis sincrónico y el fichero en el que han sido necesarias más transformaciones. Simplemente destacaremos que, en el resto de oleadas desde 2006, se han llevado a cabo transformaciones similares, destinadas a construir un fichero diacrónico integrado que posibilitase la realización de la ulterior reconstrucción estadística de la serie histórica. En todo caso, volviendo a tomar como referencia el fichero de la oleada de 2018, como paso previo a la explotación estadística se han llevado a cabo las siguientes transformaciones:

- *Recodificación variables binarias*: se ha procedido a una recodificación de las variables dicotómicas de la escala original (de 1 y 6) a una nueva escala binaria (de 1 y 0), de cara a su posible inclusión en técnicas de análisis multivariable que exigen un nivel de medición intervalar.
- *Inversión de escalas de frecuencia*: en las variables ordinales de frecuencia se ha invertido la escala para que el valor máximo correspondiese con la categoría más elevada (por ejemplo 4-mucho, 3-bastante, 2-poco, 1-nada) con el objetivo de facilitar la interpretación de las mismas de cara a los análisis estadísticos.
- *Agrupación de preguntas de frecuencia de uso de ordenador e Internet*: se han agrupado las preguntas de utilización de ordenador y frecuencia de uso de ordenador, por un lado, y las de utilización de Internet y frecuencia de uso de Internet, por otro. De esta forma las tres variables originales sobre frecuencia de uso quedan agrupadas en una única, cuyas categorías son las siguientes: (1) No lo

¹²⁶ En este epígrafe simplemente recogemos un resumen breve de las transformaciones más importantes que hemos tenido que realizar. Para consultar un listado completo de las variables utilizadas en el análisis, las ponderaciones y las tabulaciones consideradas nos remitimos a los Anexos 1 y 2.

¹²⁷ Se ha utilizado la población del padrón por CCAA para cada uno de los años en los que se ha realizado la encuesta, con la excepción de 2018, año en el que se ha utilizado la población de 2017, al no estar la de 2018 disponible en el momento de realización de esta parte de la investigación.

usa; (2) No todos los meses; (3) Todos los meses; (4) Todas las semanas; (5) Diariamente.

- *Cambio de bases de variable:* el objetivo de este cambio es poder obtener información sobre el total de la muestra de las siguientes preguntas, que únicamente se realizaban a personas que usaban Internet: usos específicos de Internet, tareas de informática y relacionadas con Internet que realiza y uso del teléfono móvil y el portátil para acceder a Internet fuera del hogar. Otras variables, como los equipos utilizados para acceder a Internet, se han dejado con la base original debido al interés de realizar una comparación dentro de los usuarios de Internet y no sobre la población total.
- *Construcción de índices:* se han construido tres índices a partir de variables dicotómicas, relativos al número de equipos tecnológicos en el hogar, número de equipos utilizados para acceder a Internet, número de tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar y número de usos de Internet.
- *Recodificación de la edad en grupos:* se han realizado dos recodificaciones de la edad, una para el análisis diacrónico a población general –en grupos quinquenales– y otra para el análisis en profundidad de la juventud. En este último caso, se ha construido una variable de supuestos nativos digitales estimando el año de nacimiento a partir de la edad, y tomando en consideración que el trabajo de campo se realizó en los primeros tres meses de 2018, por lo que únicamente encontraremos una desviación de 1 año en aquellos encuestados que hayan cumplido años durante estos tres primeros meses. A partir de esta estimación, se han establecido tres grupos generacionales, cuya construcción teórica presentamos más en profundidad en el apartado 5.2.4: inmigrantes necesarios (1982-1987), nativos digitales potenciales (1988-1994), nativos digitales móviles (1995-2002).
- *Recodificación del nivel de estudios:* debido a la poca frecuencia muestral, se han agrupado algunas de las categorías originales, construyendo una variable con 5 categorías principales: (1) hasta estudios primarios, (2) estudios secundarios obligatorios, (3) estudios secundarios post-obligatorios, (4) FP Superior, (5) estudios universitarios.
- *Recodificación de la situación laboral:* igual que ocurre con la edad, hemos trabajado con dos codificaciones diferenciales de la situación laboral en el análisis diacrónico y en el sincrónico. En el primero, al tratarse del total poblacional, se han agrupado algunas categorías con poca presencia maestra, construyendo una variable con las siguientes categorías: (1) trabaja por cuenta ajena, (2) trabaja por cuenta propia, (3) parado, (4) estudiante, (5) labores del hogar, (6) pensionista, (7) otra situación. En el caso del análisis sincrónico, al centrarse en población juvenil, se ha establecido una codificación más restrictiva, en tres grupos: (1) trabajadores, (2) estudiantes, (3) parados. Esto ha sido debido a la irrelevancia de determinadas categorías (jubilado) en el caso del colectivo juvenil, a la reducción muestral que implica trabajar con jóvenes y a la necesidad de reducir el número de categorías de comparación en algunos modelos multivariados realizados, como el análisis multivariante de varianza.

5.2.3. Análisis estadístico diacrónico. Evolución del proceso de digitalización en España (2006-2018)

El análisis diacrónico, que vamos a presentar en el capítulo 6, tiene como objetivo general la reconstrucción histórica de la evolución del proceso de digitalización en España desde 2006 a 2018, tomando como referencia el contexto europeo y desarrollando, además, una comparación estadística entre los distintos grupos sociales, ya que no se trata de un proceso que se haya generalizado entre todas las personas por igual, sino que varía enormemente según las condiciones socioeconómicas de vida de los sujetos. Por lo tanto, en el análisis diacrónico tomaremos como base de análisis la población general, y no los jóvenes, ya que consideramos que este análisis descriptivo más amplio, en el que compararemos algunos indicadores relevantes sobre formas de acceso y uso de los dispositivos tecnológicos en el contexto de la Unión Europea, es un buen punto de partida para contextualizar el posterior análisis sincrónico, que se centrará específicamente en el grupo de supuestos nativos digitales. Aun así, el análisis estadístico diacrónico sobre la evolución de la brecha digital entre la juventud desde 2006 hasta 2015 lo podemos encontrar en un reciente artículo publicado en la Revista Española de Sociología (Calderón Gómez, 2019b), por lo que me parecía redundante y poco interesante reproducir en este manuscrito de tesis doctoral una serie de análisis que, fundamentalmente, ya están disponibles.

Como intervalo temporal de análisis, hemos elegido el periodo entre 2006 y 2018 por motivos de disponibilidad práctica y de relevancia sociológica. Desde el punto de vista de la disponibilidad práctica, si bien la encuesta TIC-h comenzó a elaborarse en 2002, a partir de 2006 se realizó una reestructuración metodológica muy amplia de los indicadores y variables incluidas en el cuestionario, por lo que la trazabilidad retrospectiva se antojaba mucho más compleja y nos habría obligado a limitar aún más el número de indicadores disponibles para el análisis. En todo caso, sí que podemos considerar que, al menos en el ámbito institucional europeo, dentro del que se entronca esta encuesta, es a partir de 2006 cuando surge una preocupación manifiesta por elaborar un informe estadístico en profundidad, de carácter anual, sobre la sociedad de la información, en el que se posibilite, asimismo, el seguimiento de las variables más relevantes de un año para otro. Por otra parte, desde el punto de vista de la relevancia sociológica, es enormemente importante el hecho de que entre 2007 y 2008 se introdujeron en el mercado los primeros teléfonos móviles inteligentes con capacidad para conectarse a Internet de manera ampliamente generalizada¹²⁸, lo que ha marcado un enorme punto de inflexión en las formas de acceso a Internet y las prácticas digitales de la población, posibilitando la conectividad continua

¹²⁸ Esta frase requiere un comentario aclaratorio. Aunque evidentemente los teléfonos móviles son muy anteriores, los primeros smartphones comenzaron a aparecer a mediados de la primera década de los 2000, siendo la Blackberry uno de los primeros dispositivos que permitía acceder al correo electrónico a través de la red de datos móviles. Aunque no fue, ni mucho menos, el primer smartphone que apareció en el mercado, el iPhone se ha configurado como uno de los referentes fundamentales a la hora de describir este paso de los teléfonos móviles tradicionales a los teléfonos inteligentes. El primer modelo se presentó en Estados Unidos en una conferencia de Steve Jobs del año 2007 (puede verse íntegra en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=9hUIxyE2Ns8>, acceso 02-11-2018), y no fue hasta un año después que apareció la primera versión con conexión 3G (<https://www.apple.com/newsroom/2008/06/09Apple-Introduces-the-New-iPhone-3G/>, acceso 02-11-2018). De hecho, el periodo entre 2007 y 2008 puede considerarse como el punto de inflexión fundamental, ya que en septiembre de 2007 fue presentado por primera vez el sistema operativo Android, que sería lanzado comercialmente al año siguiente (<http://android-developers.blogspot.com/2008/09/announcing-android-10-sdk-release-1.html>, acceso 02-11-2018), el cual está presente, en la actualidad, en la mayoría de smartphones y tablets que las personas utilizan de manera cotidiana.

en movilidad, que es una de las características fundamentales que tiene el uso de Internet en la actualidad. De este modo, incluir el año 2006 supone un buen punto de partida para el análisis de la evolución experimentada en el proceso de digitalización, puesto que se parte de un momento en el que las tecnologías de la información y la comunicación ya estaban bastante generalizadas y asentadas en los hogares a través de las conexiones de banda ancha y ADSL, pero es previo a la universalización de los smartphones que se produciría en los años posteriores. Del mismo modo, en el análisis diacrónico de la encuesta del INE que presentamos en las siguientes páginas nos hemos centrado, principalmente, en cuatro oleadas específicas, separadas cada una por cuatro años de diferencia: 2006, 2010, 2014 y 2018¹²⁹. Así, es posible indagar en la enorme revolución que ha supuesto la incorporación de los dispositivos móviles como medios fundamentales de conectividad a la red, en el avance de las redes de banda ancha y fibra óptica en los hogares y, en definitiva, en los cambios más relevantes que se han producido en lo que respecta a las formas de acceso y uso de los dispositivos digitales entre la población en el contexto territorial español.

Con respecto a la explotación estadística, el análisis diacrónico se plantea principalmente como un primer acercamiento de tipo descriptivo a la evolución del proceso de digitalización dentro del entorno macro-social en el que se ha desarrollado la investigación, por lo que hemos utilizado, principalmente, técnicas estadísticas de tipo univariado y bivariado¹³⁰. Así, se ha desarrollado un análisis comparativo, tanto con el resto de países de la Unión Europea como, dentro de España, con las variables sociodemográficas de contraste consideradas, en base a las frecuencias relativas, el análisis de tablas de contingencias, el cálculo de diferencias entre las frecuencias observadas y las frecuencias esperadas, la medición de la fuerza de la asociación a través del coeficiente ETA y el análisis de correspondencias simple. Las principales dimensiones del análisis han tenido que ver con el equipamiento TIC en el hogar, la brecha digital de acceso –operacionalizada en los equipos TIC utilizados para conectarse a la red, tanto dentro de casa como en movilidad–, la brecha de habilidades digitales –operacionalizada a través de la variable de tareas informáticas que el sujeto es capaz de realizar– y la brecha digital de uso –a partir del listado de prácticas digitales recogido en el cuestionario–.

En cuanto a la exposición de resultados, el análisis estadístico diacrónico se presenta en el capítulo 6, dividido en dos epígrafes principales: el primero dedicado a la comparación del proceso de digitalización entre España y Europa y el segundo dedicado al proceso de digitalización dentro de España:

(A). El proceso de digitalización en España y Europa (epígrafe 6.1). Hemos desarrollado principalmente análisis de tipo bivariado a partir de los indicadores sobre sociedad digital disponibles en Eurostat, institución que básicamente agrupa y agrega los distintos cuestionarios sobre equipamientos TIC en los hogares que desarrollan en cada país los diversos institutos nacionales de estadística. Por lo tanto, se trata de la única parte de la explotación estadística en la que no hemos trabajado directamente con los microdatos de la encuesta, sino con las tabulaciones ofrecidas por el instituto de estadística europeo, lo cual condiciona la profundidad del análisis. En nuestro caso, al tratarse de un análisis descriptivo sobre la evolución del proceso de digitalización en los distintos países del entorno comunitario no hemos tenido mayores problemas, ya que el objetivo de este epígrafe es la contextualización de la situación particular que ocupa España en

¹²⁹ Para una disquisición metodológica sobre las características de la encuesta utilizada, nos remitimos al capítulo 6. Asimismo, en los anexos recogemos un resumen de la ponderación por provincia realizada para poder compensar los desajustes poblacionales que se habían incorporado a la muestra, en la que se sobre-representaban algunas provincias menos pobladas para obtener una base mínima de análisis que permitiese el desarrollo de análisis estadístico desagregado de las principales variables sociodemográficas.

¹³⁰ En el anexo 3 puede encontrarse un resumen de todas las técnicas estadísticas utilizadas en esta investigación.

términos de digitalización con respecto al resto de países de la Unión Europea. Además, debido a que resultaría redundante la comparación con todos y cada uno de los países que componen el espacio comunitario, se han elegido algunos estados representativos en base a los siguientes criterios. En primer lugar, se han incluido las medias para la Unión Europea (en su composición actual de 28 estados previa a la salida de Reino Unido) y para la Zona Euro. En segundo lugar, se han incluido los cuatro estados con más de 50 millones de habitantes (Alemania, Reino Unido, Francia e Italia). En tercer lugar, los países del entorno mediterráneo, que suponen nuestro marco más cercano de comparación (Grecia y Portugal). Finalmente, completamos la lista con un representante más de las islas británicas (Irlanda), otro de Europa Central (Bélgica), otro de los estados nórdicos (Suecia) y dos países de Europa del Este (Polonia y Rumanía). Por supuesto, este listado no es exhaustivo, pero permite posicionar de manera adecuada la situación de España con respecto al entorno comunitario en términos de digitalización y sociedad de la información. Por otro lado, con respecto a la presentación de las oleadas anuales, en cada una de las tablas se ha incluido el dato desde la primera anualidad disponible según los datos de Eurostat (que varía en cada uno de los indicadores) hasta la última (generalmente 2017 o 2018). Entre medias, se presentan los datos de manera bianual para permitir el seguimiento de la evolución de los indicadores de manera precisa sin sobrecargar excesivamente las tablas de información redundante.

(B) El proceso de digitalización dentro de España (epígrafe 6.2). En este epígrafe nos centraremos específicamente en el contexto español, destacando las principales asimetrías y desigualdades digitales vinculadas con variables como el género, la edad, el nivel educativo, la condición socioeconómica y el tamaño de hábitat. A través de estas comparaciones entre variables podremos establecer los ritmos diferenciales del proceso de digitalización en nuestro país entre 2006 y 2018, mostrando cómo no todos los grupos sociales presentan el mismo grado de integración de las tecnologías digitales con respecto a su vida cotidiana, sino que siguen existiendo importantes desigualdades que se vinculan al acceso a los equipamientos tecnológicos, las competencias digitales y las formas diferenciales de uso de Internet. Asimismo, a partir de este análisis, que tiene una orientación descriptiva, más que explicativa, es posible realizar una comparación por edad que nos permita establecer la posición diferencial que ocupan los grupos generacionales más jóvenes, en relación a las personas de más edad, en torno a las formas de acceso y uso de Internet. Así, al comparar el efecto estadístico de la edad, conjuntamente con el resto de variables de contraste consideradas, es posible establecer una primera aproximación a los ejes básicos que estructuran la desigualdad digital en la sociedad española, así como su evolución a lo largo de los últimos 12 años. Evidentemente, al no tratarse de un análisis multivariable en profundidad y debido a la limitación de los indicadores considerados, la lectura será sobre todo descriptiva, presentándose los principales ejes de estratificación digital y resaltando el papel distintivo –o la falta de distintividad– de la edad como variable altamente correlacionada con un mayor nivel de inclusión digital. Finalmente, con respecto a la presentación de los datos, hemos optado por centrarnos en cuatro momentos concretos (2006, 2010, 2014 y 2018) para no redundar en la inclusión de un exceso de información que saturara al lector, más que ayudar en la comprensión de las principales tendencias observadas. Es cierto que, debido a esta focalización en cuatro momentos de la serie histórica, se pierde en parte la trazabilidad histórica de los distintos indicadores, si bien se gana en profundidad, al permitir la inclusión de un mayor número de comparaciones bivariadas y de indicadores de fuerza de asociación (ETA) sin saturar el documento ni los anexos con tablas que reiteran las mismas conclusiones.

5.2.4. Análisis estadístico sincrónico. La brecha digital de acceso, habilidades digitales y uso entre la población joven en España

Tras haber presentado los fundamentos generales del análisis diacrónico, nos centramos ahora en la sub-fase sincrónica, desarrollada a partir de la oleada de 2018, en base a la explotación estadística de los datos de la población juvenil. Este análisis estadístico sincrónico, que presentaremos en el capítulo 7, supone el mayor nivel de profundización en la explotación estadística de los datos que vamos a realizar en esta investigación, ya que intenta reconstruir la variabilidad de condicionamientos sociales que afectan a las formas de accesibilidad, las competencias digitales y los usos de Internet de la población joven. A partir de la combinación de técnicas bivariadas y multivariantes, por lo tanto, vamos a tratar de dismantlar algunas de las prenociones y discursos comúnmente asociados con el colectivo de supuestos nativos digitales, mostrando cómo los jóvenes no conforman un grupo social homogéneo con respecto a sus formas de uso de las TIC. Por ello, centraremos este análisis sincrónico en el grupo de edad de supuestos nativos digitales, lo cual nos conduce a un primer problema metodológico, que tiene que ver con la delimitación clara de los límites cronológicos que constituyen la supuesta generación de nativos digitales. Si bien no existe un consenso generalizado alrededor del año a partir del que habrían comenzado a nacer los nativos digitales¹³¹, Palfrey y Gasser (2008), que son los autores que más han intentado recuperar este concepto, tras las enormes críticas sufridas, para el análisis empírico de las formas de interacción entre los jóvenes y la sociedad digital, proponen que los nacidos a partir de 1980 constituirían la primera generación de nativos digitales. Kirschner y Bruyckere (2017), por otro lado, prefieren el año 1984, debido a su relevancia simbólica –tanto en el caso de la novela de Orwell como por el hecho de que se trata del momento en el que aparecieron las primeras consolas de 8 bits en el mercado. En el caso de esta investigación, orientados por la imposibilidad de elegir entre la seriedad empírica de Palfrey y Gasser, quienes al menos tratan de sustentar empíricamente su defensa del concepto, y la sugerente propuesta simbólica de Kirschner y Bruyckere, quienes no olvidemos que son críticos con el concepto, he decidido optar por una solución salomónica, escogiendo 1982 como punto de corte entre inmigrantes y nativos digitales y desarrollando un análisis estadístico en profundidad de la población nacida a partir de este año¹³². Así, tomando en consideración que trabajaremos con la oleada de 2018 de la encuesta TIC-H del Instituto Nacional de Estadística, cuyo trabajo de campo se produjo durante el primer trimestre de ese año, hemos asumido que los primeros nativos digitales tendrían, en el momento de realización de la entrevista, 35 años o menos, así que nos centraremos, como base muestral, en el grupo de jóvenes entre 16 y 35 años¹³³. Sin embargo, a la

¹³¹ Para una crítica teórica en profundidad al concepto de nativo digital, así como a otras aproximaciones reduccionistas sobre la juventud y las nuevas tecnologías, nos remitimos al capítulo 3.

¹³² Existen más perspectivas al respecto de la delimitación temporal de los nativos digitales, las cuales hemos tratado en profundidad en el capítulo 3. No obstante, no estoy de acuerdo con las aproximaciones que intentan asimilar el concepto de nativo digital al de generación Z (INJUVE, 2016), ya que entiendo que únicamente tratan de ocultar los problemas epistemológicos y teóricos fundamentales de este concepto adscribiéndole la categoría a las generaciones más jóvenes (*postmillennials*), una vez que los datos empíricos han demostrado con meridiana claridad que sus hermanos mayores (*millennials*) no han cumplido las promesas ciberutópicas pronosticadas para ellos.

¹³³ Esta delimitación no es exactamente similar a la que hemos estado usando en el capítulo anterior para población general, ya que veníamos trabajando con cohortes quinquenales de edad a partir del primer año recogido en la encuesta (16-19 años, 20-24 años, 25-29 años, 30-34 años, etc.). Sin embargo, el solapamiento es únicamente de un año (las personas que tienen 35 años) y, además, es imposible saber con exactitud el año de nacimiento de la población encuestada, ya que se pregunta únicamente por la edad y siempre puede existir una imprecisión de 1 año, tomando en consideración el mes de nacimiento. En todo caso, para el cálculo de la edad estimada de nacimiento hemos realizado la resta [2017-1982=35 años], ya que entendemos que, al haberse desarrollado el trabajo de campo durante el primer

hora de desarrollar el marco teórico, no solo quedaba claro que este tipo de aproximaciones generacionales ciberutópicas no tomaban en consideración la influencia de variables sociodemográficas alternativas, como el género, la clase social, el capital cultural o la profesión, sino que, además, la propia noción de nativo digital era enormemente amplia, de forma que, en la actualidad, se incluye bajo el paraguas de esta categoría a personas de edades muy diferentes (entre 16 y 35 años) que han experimentado procesos de socialización tecnológica muy diversos, en parte por su inserción socioestructural y condición económica, pero también debido a su socialización en un periodo histórico determinado. En otras palabras, no es lo mismo haber transitado la infancia y la primera adolescencia durante los años 90 que durante la primera década del nuevo milenio, debido, aparte de a los factores socioeconómicos, al tipo de equipamientos tecnológicos disponibles en los hogares en cada momento determinado. Por ello, de cara a desarrollar nuestro análisis, tal y como se ha defendido en el capítulo de metodología, hemos dividido esta muestra de supuestos nativos digitales en tres sub-cohortes generacionales (Calderón Gómez, 2018), que creemos que describen adecuadamente la relación plausible que podría existir entre cada sub-estrato generacional de jóvenes con los dispositivos tecnológicos disponibles durante cada una de las etapas vitales que han transitado:

- ***Nativos digitales móviles (nacidos a partir de 1995).*** Se trata de jóvenes que se han socializado desde la infancia en contacto con un panorama tecnológico muy diversificado en términos de conectividad a la red, a través de la convivencia entre los ordenadores de sobremesa y otro tipo de dispositivos, como consolas y ordenadores portátiles. A partir de la primera adolescencia, también han podido incorporar los smartphones y otros dispositivos móviles (como las tablets), conforme éstos iban haciendo aparición en el mercado (a partir de 2007, recordemos). Este grupo corresponde, aproximadamente, con los jóvenes a los que se denomina actualmente post-millennials (DiMock, 2018) o generación Z (Stillman y Stillman, 2017), si bien en nuestro caso se trata de una categoría tentativa de análisis generacional, y no extraemos, en ningún caso, las conclusiones de gran parte de los promotores de estos conceptos¹³⁴
- ***Nativos digitales potenciales (nacidos entre 1988 y 1994).*** Se trata de jóvenes que han podido tener contacto desde la infancia con los dispositivos digitales y, desde la primera adolescencia, han podido experimentar la presencia de la conectividad a Internet y de los ordenadores en el hogar, si bien no todos han sido socializados tecnológicamente de manera similar, puesto que la generalización del proceso de digitalización no implica, necesariamente, su universalización inmediata a todos y cada uno de los hogares. En todo caso, se trata de una generación de transición, tal y como defendí en las conclusiones de mi trabajo de fin de máster (Calderón Gómez, 2013), que se ha criado durante la infancia en un entorno de accesibilidad fija a Internet, pero ha ido transitando progresivamente a un contexto de conectividad mucho más móvil y diversificado, experimentado importantes ambivalencias y contradicciones en dicho proceso, las cuales se desarrollarán más en profundidad en el estudio de caso cualitativo.
- ***Inmigrantes digitales necesarios (nacidos entre 1982 y 1987).*** Se trata de jóvenes cuya socialización primaria se produjo entre finales de los años 80 y comienzos de los 90, en un periodo de convivencia entre los dispositivos analógicos (VHS, Cadenas de música,

trimestre de 2018, la mayor parte de las personas no habría cumplido aún los años, y únicamente estaremos subestimando en un año la edad de las personas nacidas en los tres primeros meses de 2018.

¹³⁴ De nuevo, nos remitimos al capítulo 3 para una crítica en profundidad a estas aproximaciones

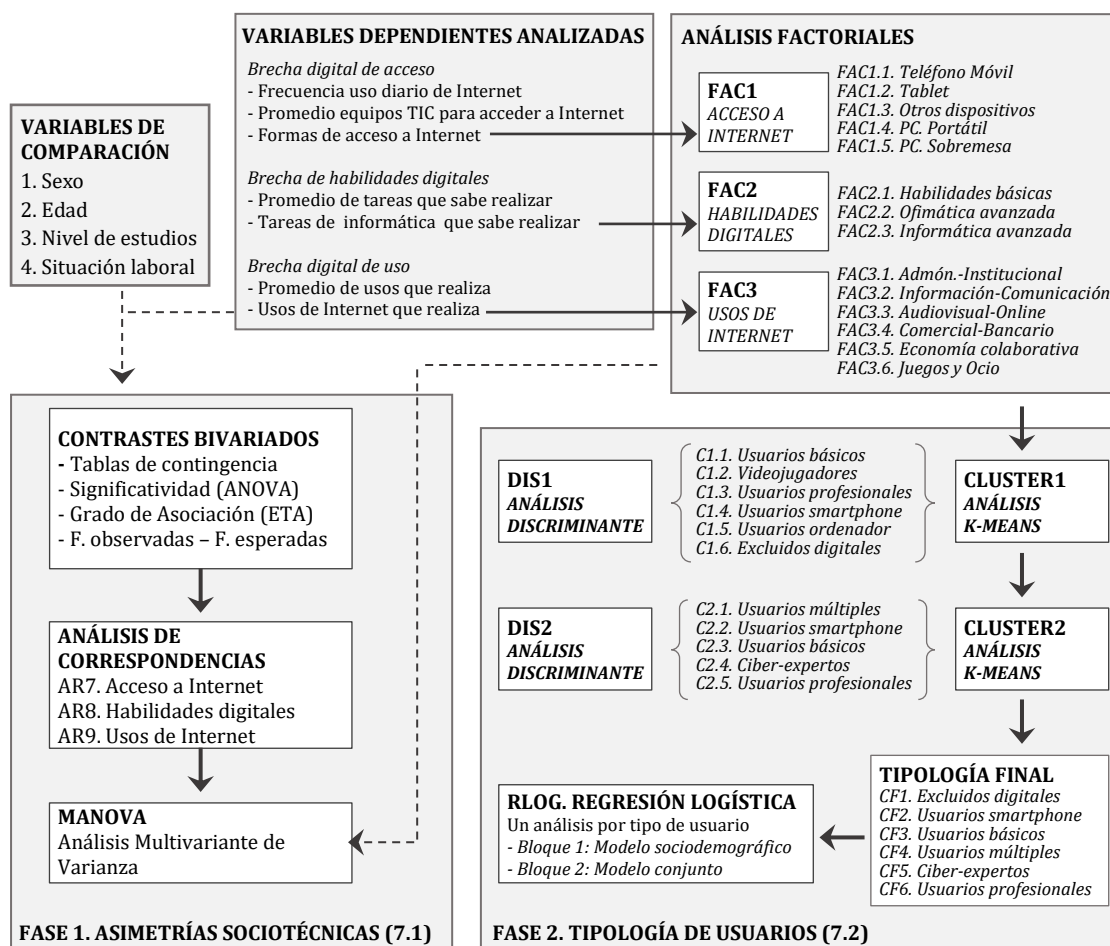
primeras videoconsolas, televisión analógica) y los primeros dispositivos digitales (CD, tercera generación de videoconsolas y primeros ordenadores), que fueron progresivamente sustituyendo a los anteriores. Decidí denominar a este grupo "inmigrantes necesarios" porque se trata de la última cohorte de edad que ha experimentado necesariamente este proceso de transición hacia las tecnologías digitales, del mismo modo que los nativos potenciales experimentaron el tránsito entre las formas fijas y móviles de conectividad. Asimismo, se trata de un grupo que incorporó los ordenadores e Internet en los hogares más tardíamente, lo que podría afectar decisivamente al tipo de uso que realizan de estos dispositivos, ya que, por ejemplo, no han vivido la época del boom de los videojuegos masivos multijugador que se produjo a comienzos del nuevo milenio durante la adolescencia, sino ya en la primera juventud.

Además de la reelaboración de la variable de edad en términos de la teoría de Prensky, también se han desarrollado otras recodificaciones y modificaciones del resto de variables sociodemográficas con el objetivo de posibilitar el análisis comparativo en profundidad del supuesto grupo poblacional de los nativos digitales. De este modo, se ha reagrupado la variable referida a la situación laboral, ya que, al centrarnos en población joven, las categorías de pensionista, trabajadores por cuenta propia, trabajo doméstico y otra situación laboral presentaban un tamaño muestral insuficiente como para permitir desarrollar los análisis estadísticos multivariantes propuestos. Por ello, hemos recodificado esta variable en tres categorías principales: (1) trabajadores (de cualquier tipo), (2) estudiantes y (3) parados y personas en otra situación laboral (pensionistas, trabajo doméstico, etc.). Con respecto a la variable de nivel de estudios terminado, en este caso sí que se mantiene un tamaño muestral mínimo aceptable para las distintas categorías, por lo que no se han realizado modificaciones en esta variable de cara al estudio de la población joven. Por otro lado, resultaba poco adecuada la inclusión en los modelos de la variable de nivel de ingresos, que está recogida en el cuestionario, pero que tiene un porcentaje de no respuesta superior al 25%, lo cual dificulta enormemente la interpretación de los resultados y, además, producía una pérdida excesiva de casos en los modelos multivariantes que sesgaría definitivamente los resultados. Finalmente, también hemos excluido del análisis sincrónico de población juvenil la variable de tamaño de hábitat, puesto que no se apreciaban diferencias distintivas entre los distintos entornos geográficos entre la población juvenil, más allá de la mayor tendencia a la conectividad en las zonas de alta densidad de población. Incluir esta variable habría complicado enormemente los modelos de varianza y análisis multivariante. En resumen, las variables sociodemográficas de control que vamos a utilizar a lo largo del análisis sincrónico son las cuatro siguientes: (1) sexo, (2) edad, (3) nivel de estudios y (4) situación laboral.

En cuanto a la exposición de resultados, el análisis sincrónico de la brecha digital de acceso y uso a Internet de la población joven se presenta en el capítulo 7, dividido en dos apartados. En el apartado 7.1 se desarrollará un análisis comparativo en profundidad de la brecha digital entre la población joven, a partir de las variables sociodemográficas consideradas para cada uno de los indicadores sobre accesibilidad, capacitación digital y uso de Internet que hemos venido presentando, mientras que en el apartado 7.2 propondremos una tipología de usuarios jóvenes de Internet alternativa a la visión simplista y reduccionista que se deriva de los conceptos de nativo digital y *net-generation*. Sin embargo, como paso previo de agrupación y preparación de datos, se han desarrollado tres análisis factoriales de componentes principales, vinculados con

las formas de accesibilidad a Internet (FAC1), las habilidades digitales (FAC2)¹³⁵ y las prácticas digitales de los sujetos (FAC3), los cuales son necesarios para reducir el amplio número de variables dependientes utilizadas a un número más reducido de factores principales que pueden ser utilizados como variables de escala en la mayor parte de modelos multivariantes que vamos a desarrollar (análisis multivariable de varianza, análisis de conglomerados y análisis discriminante, específicamente).

Figura 10. Esquema resumen de análisis estadísticos realizados sobre población joven



Fuente: Elaboración propia

En la Figura 10 resumimos, de forma concisa, el procedimiento de agrupación de variables en cada uno de estos tres factores y su articulación con el resto de análisis estadísticos desarrollados, si bien la presentación más en profundidad de los coeficientes, autovalores y demás indicadores relevantes los encontraremos en el Anexo 3. En la primera fase del análisis

¹³⁵ Es necesaria una aclaración con respecto al análisis factorial sobre habilidades digitales, ya que, como recordaremos, la pregunta específica sobre competencias y destrezas relacionadas con la informática no fue incluida en la oleada de 2018, por lo que ha tenido que ser imputada en base a los resultados de 2017. Para realizar esta imputación, hemos calculado las medias estimadas para cada una de las variables sobre habilidades digitales en 2017 en base a los cruces de sexo, edad (año a año), nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat, adscribiendo este valor promedio a los casos de la oleada de 2018. En total, se trata de una imputación muy precisa, con 4200 cruces posibles (SEXO*EDAD*NIVEL DE ESTUDIOS*SITUACIÓN LABORAL*TIPO DE HÁBITAT), pero que es necesario remarcar, ya que la variable no fue recogida en el cuestionario de 2018.

estadístico, correspondiente al apartado 7.1, analizaremos las *asimetrías socioténicas en el acceso a los dispositivos tecnológicos, formas de uso de Internet y habilidades digitales* de los jóvenes residentes en el contexto español a través de la combinación de los siguientes análisis: (1) análisis de tablas de contingencia bivariadas; (2) contraste de significatividad mediante análisis de varianza (ANOVA) con mediciones de la fuerza de la asociación a través del coeficiente ETA; (3) comparación de la diferencia entre frecuencias observadas y frecuencias esperadas; (4) análisis de correspondencias simple; y finalmente (5), análisis multivariante de varianza (MANOVA), que nos permite profundizar en los efectos interactivos de las variables de comparación introducidas: sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. De cara a los cuatro primeros análisis de cruces bivariados, se utilizarán las variables originales sin modificar, estableciendo comparaciones para las distintas variables sociodemográficas de contraste. Con respecto al análisis multivariante de varianza, por otra parte, se utilizarán los componentes surgidos de los tres análisis factoriales desarrollados con anterioridad, así como las variables de promedio de equipos TIC utilizados para acceder a Internet, promedio de habilidades digitales y promedio de usos de Internet que los sujetos realizan, ya que estas tres últimas –al igual que los componentes– presentan un nivel de medición cuantitativo, que permite su introducción en este modelo multivariante¹³⁶. En todo caso, esta primera fase del análisis estadístico nos permitirá desentrañar las principales desigualdades existentes entre los jóvenes en cuanto a sus formas de accesibilidad, capacitación tecnológica y uso de Internet, por lo que servirá, fundamentalmente, para cuestionar y deconstruir la categoría de nativo digital en su conceptualización más habitual, que entiende que los jóvenes presentan unas características homogéneas comunes en cuanto a la forma de relacionarse con los dispositivos tecnológicos. Como mostraremos más adelante, esta aseveración es falsa desde el punto de vista empírico, puesto que lo que sale a relucir es, contrariamente, una enorme prevalencia de los diferentes niveles de la brecha digital entre la juventud en España.

Una vez desarrollado el análisis de las principales desigualdades sociales vinculadas al acceso, al uso de Internet y a las habilidades digitales de los sujetos, en el apartado 7.2 presentaremos una *tipología de jóvenes usuarios de Internet* construida a partir del análisis de conglomerados K-means y corroborada a través de dos modelos estadísticos de dependencia: el análisis discriminante y el análisis de regresión logística. La combinación del análisis discriminante como modelo confirmatorio del análisis de conglomerados es una práctica estadística habitual (Cea D'Ancona, 2016), que nos permite desarrollar un modelo más exhaustivo, al combinar la ventaja descriptiva de un análisis de interdependencia (conglomerados) con el establecimiento de relaciones de determinación estadística propias de los análisis de dependencia (discriminante). De este modo, la realización de una clasificación en conglomerados y la posterior aplicación de un análisis discriminante para elaborar una tipología de usuarios de Internet supone un complemento fundamental al análisis multivariable de varianza (MANOVA) del apartado 8.1, el cual nos permitía establecer las principales asimetrías e interacciones significativas entre las variables sociodemográficas que condicionan el tipo de aprovechamiento tecnológico que realizan los sujetos. Así, tal y como señala Andy Field en su manual sobre análisis estadístico en SPSS:

"Un análisis MANOVA significativo podría ser continuado mediante un análisis de funciones discriminantes. (...) En mi opinión este método es la mejor manera de continuar un análisis MANOVA porque el MANOVA analiza si los grupos difieren en base a una serie de variables dependientes combinadas de manera lineal, y el análisis discriminante (a diferencia de los

¹³⁶ No como la variable de frecuencia de uso de Internet, que está codificada de manera dicotómica (Sí, No) y, por lo tanto, ha sido excluida del modelo MANOVA.

ANOVAs) rompe esta combinación de variables intervalares con mucho más detalle. (...) En el análisis discriminante buscamos ver cómo podemos separar (discriminar) mejor una serie de grupos en base a unos predictores, por lo que, en cierto sentido, estamos haciendo el proceso inverso al MANOVA: en el MANOVA predecimos una serie de medidas de una variable de agrupación, mientras que en el análisis discriminante predecimos una variable de agrupación en base a unas medidas previas" (Field, 2013, p. 654)

Por otra parte, se ha realizado un análisis de regresión logística binaria para cada uno de los grupos construidos con el análisis de conglomerados a partir de un modelo en dos fases: en una primera fase se introducen únicamente las variables sociodemográficas (sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral) y, en una segunda fase, se introducen conjuntamente las variables sociodemográficas y las de brecha digital de acceso, habilidades y uso. A partir de este modelo en dos pasos, es posible estimar la probabilidad de pertenencia a cada uno de los tipos de jóvenes usuarios de Internet en base a los factores sociales y, también, a los factores específicos de aprovechamiento tecnológico, una metodología similar a la elaborada recientemente por Borg y Smith (2018) para el ámbito de las prácticas digitales de la población australiana. Es importante recalcar, asimismo, que una versión previa del modelo combinado de análisis de conglomerados y análisis discriminante que vamos a desarrollar a continuación la podemos encontrar recientemente publicada en el *Journal of Youth Studies* (Calderón Gómez, 2019a), en un artículo en el que se desarrollaba una primera operacionalización del concepto de capital digital en su doble articulación interiorizada y objetivada, estableciendo una tipología de jóvenes usuarios de Internet a partir de los datos de la encuesta TIC-H de 2014¹³⁷. Este capítulo, por lo tanto, también servirá para actualizar y revisar los análisis realizados en dicho artículo que, si bien siguen estando vigentes, en cuando a sus conclusiones generales y ejes de desigualdad digital más relevantes, sí que merecen ser actualizados a 2018, intentando desarrollar un modelo estadístico más parsimonioso y adecuado a la realidad presente en la que viven los jóvenes en la actualidad. De este modo, si en el apartado 7.1 pretendemos dismantelar empíricamente el concepto de nativo digital, en esta segunda fase del análisis intentamos proponer un modelo tipológico alternativo sobre las formas diferenciales en que los jóvenes se relacionan con las nuevas tecnologías, que evite las aproximaciones homogeneizadoras, deterministas y simplificadores de este grupo social e intente poner en relación los factores de accesibilidad y usabilidad de las TIC con las condiciones sociales de vida de los sujetos.

5.3. FASE 2. EXPERIENCIAS DE USO DE INTERNET Y PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA DE LA JUVENTUD EN LA COMUNIDAD DE MADRID

En esta segunda fase de la investigación, dedicada al análisis de las experiencias de uso de Internet y los procesos de socialización tecnológica de los jóvenes, vamos a adoptar un enfoque epistemológico de tipo estructural (Ibáñez, 2015) e interpretativo, basado en el uso de la entrevista cualitativa en profundidad, una técnica conversacional muy habitual dentro de las estrategias metodológicas de tipo cualitativo. Como ya hemos señalado, tras la ruptura epistemológica del constructo mismo de nativo digital que constituye la primera fase de este estudio, en la que dimensionamos las principales características y aspectos generales de la brecha

¹³⁷ En dicho artículo, sin embargo, no desarrollábamos un análisis de regresión logística complementario al análisis discriminante, como si vamos a realizar en este capítulo, en el cual hemos intentado profundizar un poco más en el rigor estadístico de los resultados.

digital en nuestro país, en esta segunda fase debemos re-introducir las asimetrías socio-técnicas observadas en la propia experiencia práctica de los sujetos, en sus disposiciones hacia el uso de la tecnología, biográficamente adquiridas a través de procesos de socialización tecnológica individualizados –en el sentido de Lahire (2013)– que se desarrollan a través de la pluralidad de experiencias fenomenológicamente vividas de uso de las TIC. La elección de técnicas de tipo conversacional, que implican un abordaje indirecto al horizonte de la práctica, en lugar de técnicas de observación en contextos naturales –como la etnografía o la observación participante– tiene que ver con la necesidad de reconstruir los marcos de sentido y las representaciones sociales de los sujetos sobre el papel que la tecnología juega en sus prácticas cotidianas. Este tipo de enfoques, por supuesto, implica la mediación del lenguaje, la propia dimensión narrativa del proceso comunicativo y la (re)elaboración constante del discurso por parte de los sujetos, que reconstruyen su propia trayectoria biográfica de uso de la tecnología a partir de las interpelaciones del entrevistador –incluso en los modelos menos directivos de conversación. Sin embargo, es precisamente esta reconstrucción biográfica que el sujeto elabora, en la cual se reflejan sus propias disposiciones, experiencias y sistemas de creencias sobre sí mismos y la sociedad lo que nos interesa, motivo por el cual la entrevista ha sido elegida, por encima del grupo de discusión, como técnica conversacional de producción de información en esta segunda fase de la investigación. Antes de pasar a los aspectos procedimentales y operativos, sin embargo, es pertinente reflexionar un poco más sobre el papel específico que la entrevista juega dentro de la investigación sociológica, así como sus ventajas y limitaciones con respecto a otras técnicas cualitativas de producción de información

5.3.1. La entrevista cualitativa en profundidad y su dimensión biográfica

Por entrevista en profundidad podemos aludir a una amplia variedad de técnicas conversacionales de producción de información que abarcan disciplinas como la psicología, el psicoanálisis, la sociología, la antropología, las relaciones laborales o el periodismo, situándose incluso en una posición intermedia entre los modelos más estructurados de entrevista –esto es, la encuesta cuantitativa– y las propias conversaciones informales –que constituyen una parte fundamental de la investigación etnográfica, por ejemplo–. Como recoge Miguel Valles (2014), el desarrollo de la entrevista como técnica de producción de información sobre los sujetos se populariza enormemente con el desarrollo de las sociedades modernas, lo que se denomina la *sociedad entrevista* (Atkinson y Silverman, 1997), materializada en tres condiciones fundamentales: (1) el reconocimiento del sujeto con competencia narrativa y la relevancia del discurso como campo de investigación sociológica, (2) la extensión, fuera del ámbito religioso, de una cultura de lo confesional, que se materializa paradigmáticamente en las entrevistas de tipo profesional y de trabajo; y (3) el desarrollo de las tecnologías de comunicación de masas, que posibilitan cada vez mayores posibilidades de registro material de la propia finitud temporal de las prácticas conversacionales. La posibilidad de grabar el audio –y posteriormente el vídeo– multiplican las posibilidades de análisis de la información: del análisis de notas manuscritas podemos transitar a la escucha repetida de las grabaciones sonoras o audiovisuales, que pueden, a su vez, volver a materializarse de forma escrita a través de las distintas modalidades de transcripción, la cual se convertirá en el principal soporte material de la investigación cualitativa. De este modo, en palabras de Atkinson y Silverman:

"Defendemos que a partir de la promoción de una visión particular de las narrativas sobre la experiencia personal, los investigadores recapitulan muy frecuentemente, de una forma acrítica,

facetas de la 'sociedad entrevista' contemporánea. En esta sociedad, la entrevista se convierte en una confesión personal, y el trabajo biográfico del entrevistador y el entrevistado es invisibilizado" (Atkinson y Silverman, 1997)

Particularmente, desde un punto de vista sociológico, la entrevista en profundidad se asienta en el trabajo de mediados del siglo pasado de Robert K. Merton y Patricia L. Kendall sobre la *entrevista focalizada* (1946), una técnica de investigación que había surgido en el ámbito de los estudios inter-disciplinarios de propaganda y comunicación de masas durante la Segunda Guerra Mundial, como una técnica auxiliar para interpretar los resultados de los sondeos y experimentos realizados. Así, la entrevista focalizada se orienta hacia la reconstrucción de las experiencias subjetivas de los actores en base a una situación social previamente analizada por los investigadores, que orientan la entrevista a partir de un guion o esquema sobre los principales temas a tratar a lo largo de la conversación. Es importante resaltar que Merton y Kendall conciben la entrevista focalizada como una técnica auxiliar de investigación (1946, p. 557), que puede ayudar a los científicos sociales a interpretar datos de otro tipo de fuentes, por lo que abogan por la complementariedad e hibridación de las diversas técnicas de investigación, pero no desarrollan teóricamente la fundamentación de este tipo de entrevista como técnica principal de producción de información sobre la realidad social, en un contexto histórico todavía dominado por el positivismo lógico, previo a la popularización, a partir de finales de los 60, de disciplinas como la semiótica o la socio-lingüística, que vendrían a trastocar los fundamentos epistemológicos de las ciencias sociales y la filosofía: el denominado giro lingüístico (Ibáñez Gracia, 2003)¹³⁸. Además, como destaca Valles, a pesar de que la entrevista focalizada suele relacionarse con un grado de control por parte del entrevistador mayor a otras estrategias conversacionales, se presenta un enfoque *semidirigido* que alienta al investigador a indagar "*en la profundidad, la especificidad y la amplitud de las respuestas*" (2014, p. 24). Así, "*la contribución de Merton y colaboradores supuso un antes y un después en la configuración de las entrevistas cualitativas, particularmente en el campo de la sociología*" (Valles, 2014, p. 25)

Durante la segunda mitad del siglo XX, por lo tanto, asistimos a la diversificación de las perspectivas conversacionales aplicadas a la investigación social, motivo por el cual no puede hablarse claramente de un modelo único de entrevista cualitativa, sino de una "*pluralidad de perspectivas y posturas paradigmáticas*" (Valles, 2014, p. 43). Así, Denzin (2009) distingue entre tres tipos de entrevistas: (1) la *entrevista estandarizada programada*, donde se establece un guion muy pormenorizado con las mismas preguntas para todos los entrevistados, pues se basa en el criterio de comparabilidad de las mismas, pero donde se dejan sueltos algunos cabos, como el significado subjetivo de dichas preguntas para el entrevistado, su relación con el entrevistador, etc. que no pueden ser generalizables a todos los casos. (2) En segundo lugar estaría la *entrevista estandarizada no programada*, donde no hay una secuencia de preguntas preestablecida, y además éstas pueden formularse en términos familiares para el entrevistado, si bien se busca siempre la equivalencia de significado para todos éstos. Por último, (3) encontramos las *entrevistas no estandarizadas*, donde no hay ni siquiera una lista de preguntas abiertas a utilizar con todos los entrevistados, pues éstas surgen en el transcurso mismo de la conversación. Las aportaciones de otros autores, en todo caso, son muy diversas, pudiéndose mencionar conceptualizaciones particulares como son la *entrevista en profundidad* (Gorden, 1956) la *entrevista intensiva* (Brenner et al., 1985), la *entrevista individual abierta* (Ortí, 2007) o la

¹³⁸ En el apartado 5.3.X presentaremos la perspectiva particular de análisis sociológico del discurso que vamos a utilizar en este trabajo, por lo que nos referiremos más en profundidad a la importancia del giro lingüístico de las ciencias sociales.

entrevista larga (McCracken, 1988), así como las propias *entrevistas a élites o expertos* (Dexter, 1970), las cuales suelen tener una orientación focalizada, ya que el interés recae en la aportación discursiva experta del entrevistado sobre una temática muy particular, que constituye su campo principal de conocimiento.

En todo caso, las entrevistas deben entenderse como un proceso de comunicación que se provoca y que busca obtener información relevante, de acuerdo con unos objetivos de la investigación, y con unos recursos materiales y temporales. Sin embargo, la situación de entrevista no es un espacio neutral o libre de interpretaciones, sino un contexto cargado de valores, expectativas recíprocas y en el que se vuelcan dimensiones de la realidad social que van mucho más allá de la dinámica conversacional concreta. Así, tomando como referencia el modelo interaccionista de Gorden (1956), podemos señalar que toda dinámica conversacional implica la existencia de una macro-situación (sociedad, comunidad, cultura) dentro de la que se produce la micro-situación de la entrevista, *"cuya definición por parte del entrevistador y entrevistado dependerá de una serie de factores psicosociales que afectan, favorable o negativamente, al proceso comunicativo"* (Valles, 2014, p. 53).

Por otra parte, las entrevistas cualitativas están necesariamente relacionadas con los enfoques de tipo biográfico, cuyo exponente más importante son las historias y los relatos de vida (Pujadas Muñoz, 1992). Así, es importante recalcar que *"el método biográfico puede (...) constituirse en un método nuclear dentro de las aproximaciones cualitativas en ciencias sociales"* (Pujadas Muñoz, 1992, p. 44). Además, el desarrollo de las entrevistas en profundidad no puede comprenderse adecuadamente sin tomar en consideración la evolución de otras técnicas de reconstrucción cronológica del pasado, como son las entrevistas etnográficas (Flick, 2002, p. 102), vinculadas más estrechamente con la práctica antropológica, y las entrevistas de tipo biográfico –como los relatos e historias de vida (Valles, 2003, cap. 7) –, lo cual genera un fructífero entrelazamiento de técnicas conversacionales que pueden enriquecer la práctica sociológica. De hecho, tal y como defienden Jordi Caïs, Laia Folguera y Climent Formoso en su reciente publicación sobre la *Investigación Cualitativa Longitudinal* (2014), no es necesario adscribirse a un diseño de investigación basado en historias de vida –que generalmente requiere de varias sesiones con un número reducido de casos– para introducir la dimensión biográfica en cualquier tipo de diseño cualitativo, ya que, en cierta medida, toda dinámica de entrevista incorpora una dimensión narrativa que, al menos parcialmente, supone una reconstrucción de la experiencia subjetiva entre entrevistador y entrevistado, lo cual suele hacerse a través de la propia situación temporal de los distintos eventos y situaciones vividas por parte de los sujetos. De hecho, como destacan estos autores, la investigación cualitativa longitudinal se muestra adecuada para desarrollar un análisis de tipo generacional, cuyo objetivo sería *"definir el carácter de las diferentes generaciones y ver cómo se desarrollan los procesos de reproducción y cambio intergeneracional"* (Caïs et al., 2014, p. 20). Por lo tanto, dentro de este enfoque deberíamos atender a dos enfoques metodológicos: uno horizontal, centrado en la delimitación de las características fundamentales de cada generación, y otro vertical, vinculado con los procesos de producción histórica y biográfica de estas diferencias generacionales (Caïs et al., 2014, p. 22).

Debido a que la dimensión narrativa forma parte de la propia dinámica conversacional y a la micro-situación concreta en la que se desarrolla la interacción entre entrevistador y entrevistado, la entrevista en profundidad tiene algunas ventajas, pero también inconvenientes, con respecto al grupo de discusión, la otra metodología cualitativa de mayor relevancia en la investigación sociológica. Según Luis Enrique Alonso, el grupo de discusión atiende a la función metalingüística del lenguaje, *"en cuanto que produce discursos particulares y controlados que remiten a otros discursos generales"*, mientras que *"la entrevista es un proceso comunicativo por el*

cual un investigador extrae una información de una persona" (2007, pp. 225–226), dominando la función expresiva o emotiva del lenguaje. Esto quiere decir, en resumidas cuentas, que los grupos de discusión son más adecuados a la hora de indagar en los procesos dialécticos de confrontación de discursos sociales en circulación que llevan progresivamente al establecimiento de un relativo consenso grupal a partir de la heterogeneidad de posturas iniciales, mientras que las entrevistas en profundidad son más adecuadas para reconstruir las experiencias biográficas, entendidas como *"el conjunto de representaciones asociadas a los acontecimientos vividos por el entrevistado"* (Alonso, 2007, p. 226), en un espacio intermedio entre lo conductual y lo lingüístico: *"el decir del hacer"* (Alonso, 2007, p. 227). Por lo tanto, las entrevistas en profundidad siempre incluyen una dimensión biográfica y narrativa de la propia experiencia vivida del entrevistador, en la cual se producen distorsiones, deformaciones e interpretaciones subjetivas de la realidad, las cuales constituyen el núcleo mismo del análisis sociológico del discurso. A la hora de reconstruir las prácticas digitales y experiencias de uso de Internet de los jóvenes entrevistados, por lo tanto, deberemos tomar en consideración esta continua reconstrucción narrativa de su propia vida que realizan los entrevistados, en base a las preguntas incluidas en el guion, indagando en las representaciones sociales personalizadas y la diversidad de experiencias biográficas particulares asociadas al uso de la tecnología.

5.3.2. Diseño muestral y trabajo de campo

El enfoque de tipo transductivo en el que se basa esta investigación exige, especialmente en el caso de esta segunda fase de tipo cualitativo, que exista una cierta apertura con respecto al diseño muestral de las entrevistas en profundidad y las categorías que constituyen el análisis. Como ya hemos destacado, el modelo transductivo entiende la investigación como un proceso continuo de retroalimentación entre teoría y práctica, en el que la propia selección de sujetos entrevistados, así como la propia elaboración del guion que estructura las entrevistas, debe presentar una cierta flexibilidad e irse adaptando y perfeccionando progresivamente, en el mismo decurso del trabajo de campo. El hecho de que teoría y práctica se articulen recíprocamente durante todo el proceso de investigación no quiere decir, sin embargo, que pueda obviarse el diseño teórico que fundamenta la propia mirada a partir de la cual nos acercamos al trabajo de campo, sino simplemente que el diseño muestral inicial se ha ido reconfigurando progresivamente en base a la realización misma de las entrevistas en profundidad, cuya propia dinámica y pre-análisis exploratorio ha implicado la necesidad de introducir modificaciones, no solo en el guion de la entrevista, sino también en la propia muestra. Consecuentemente, en el diseño muestral que vamos a presentar a continuación incluiremos algunas referencias a las modificaciones o transformaciones que se han ido realizando a lo largo del proceso de investigación, intentando sacar a la luz la vinculación específica del propio investigador con el objeto de estudio, los problemas y dificultades, lo que Valles denominan la trastienda de la investigación (2003, 2014). A continuación, por lo tanto, recogemos la muestra estructural de entrevistas desarrollada (5.3.2.1), el casillero tipológico (5.3.2.2) y el guion de entrevista (5.3.2.3).

5.3.2.1. Muestra estructural de entrevistas y categorías principales de análisis

Como punto de partida, para la realización de las entrevistas en profundidad se ha diseñado una muestra cualitativa de tipo estructural (Valles, 2014, p. 77), en el que se busca la representación tipológica y socioestructural de los discursos sociales de los entrevistados, en base a su adecuación con una serie de categorías fundamentales de análisis, que en nuestro caso han sido:

(C1) el género, (C2) la posición generacional y (C3) el tipo de accesibilidad digital. Si bien en el diseño original de la investigación se reflexionó sobre la posibilidad de incluir una categoría explícita dedicada a la posición socioeconómica o clase social de los entrevistados –directamente declarada o inferida de manera indirecta, a través del ámbito de residencia o el sector profesional de los progenitores–, esta estrategia se mostró enormemente complicada a la hora de ser implementada en la práctica, debido a la enorme variabilidad de situaciones particulares. No se trata tanto de que la clase social haya desaparecido, sino que la precariedad se ha diversificado y personalizado enormemente, en base a procesos singulares de socialización (Lahire, 2013) y trayectorias biográficas mucho más individualizadas, con ambivalencias, idas y venidas en la relación con la estructura de producción (Beck y Beck-Gernsheim, 2002)¹³⁹.

En todo caso, la focalización en las tres categorías de estructuración de la muestra que presentamos en el párrafo anterior pretende atender a los criterios de heterogeneidad y economía (Valles, 2014, p. 77) que deben regir cualquier tipo de investigación basada en el establecimiento de tipologías y clasificaciones. Heterogeneidad porque se pretende mostrar la diversidad de formas de apropiación y aprovechamiento tecnológico, no de todos los jóvenes en general, sino de los jóvenes residentes en la Comunidad de Madrid que han experimentado una socialización tecnológica suficientemente desarrollada desde la infancia, por lo que hemos excluido a aquellos jóvenes más afectados por la brecha digital de acceso, cuyo dimensionamiento se realizará a partir de la primera fase –de tipo distributivo– de la investigación. Economía porque entendemos que las cuatro categorías consideradas (género, posición generacional, nivel educativo y tipo de trayectoria tecno-biográfica) son las más relevantes para reconstruir esta diversidad de experiencias de socialización y aprovechamiento tecnológico, en base a los objetivos de investigación, los antecedentes teóricos previos relativos al campo de la desigualdad digital y los resultados de la fase 1 de la investigación.

A continuación desarrollamos, de manera resumida, algunos aspectos relativos a la relevancia sociológica de estas tres categorías de estructuración muestral.

(C1) Género. En primer lugar, la dimensión de género es una variable fundamental a la hora de analizar las formas diferenciales en que los jóvenes utilizan Internet, ya que, en línea con los estudios de brecha digital de género (Antonio y Tuffley, 2014; Castaño et al., 2009), es posible afirmar que, entre los jóvenes españoles aún existe una importante brecha digital, que no se orienta tanto a la accesibilidad como a las formas concretas de uso de Internet. Además, en un reciente artículo (Calderón Gómez, 2019a) basado en la explotación estadística de la encuesta sobre equipamientos tecnológicos del INE, concretamente de la oleada de 2014, ya mostraba cómo la brecha digital de género era especialmente relevante, dentro del colectivo juvenil, en el caso de los jóvenes con un mayor nivel de habilidades digitales, de forma que podía diferenciarse un grupo reducido de jóvenes con conocimientos y competencias avanzadas para desenvolverse en el mundo digital –los denominados ciberexpertos– entre los que predominaban los hombres, con respecto a las mujeres. La orientación de tipo descriptivo de los análisis estadísticos y la

¹³⁹ Por ejemplo, el propio abanico de edades del estudio, que abarca entrevistados entre los 18 y los 35 años, implica la aparición de posicionamientos muy diversos con respecto al sistema educativo, el mercado de trabajo o la dependencia socioeconómica y habitacional del ámbito familiar de origen. Así, el lugar de residencia no se mostraba como una categoría suficientemente discriminante a la hora de diferenciar la posición de clase de los sujetos, debido a la cantidad de jóvenes entrevistados que aún viven con sus padres, por lo que pueden aprovecharse indirectamente de sus recursos materiales. Algo similar ocurría con la situación laboral, ya que el hecho de sufrir condiciones laborales precarias no produce los mismos efectos en el caso de jóvenes que residen en el hogar de procedencia que en el caso de jóvenes que comparten piso o viven solos; del mismo modo, el hecho de tener un trabajo estable puede combinarse con condiciones habitacionales muy precarias, derivadas de elevados precios de alquiler que limitan enormemente el poder adquisitivo de los sujetos.

sincronicidad de este estudio, en todo caso, no nos permitía indagar en la dimensión subjetiva y fenomenológica del proceso mismo de adquisición de habilidades digitales y su importancia dentro de los mundos de vida de los sujetos, pero apuntaba a una desigualdad de tipo socio-estructural, vinculada más con las formas específicas de aprovechamiento tecnológico que con la accesibilidad material a los dispositivos.

En otro orden de cosas, el uso de la tecnología se ha relacionado, tradicionalmente, con la masculinidad (Bertomeu, 2011, p. 199; Espín, 2011, p. 142), invisibilizando el papel que las mujeres tienen en la apropiación cotidiana de los dispositivos tecnológicos o, en todo caso, relegándolas a un papel pasivo como meras consumidoras, frente al papel activo con el que se asocia a los varones (Keller, 2011, p. 3). Además, en el campo de las tecnologías digitales, la aparición de conceptos homogeneizadores de la juventud, como los de nativo digital (Prensky, 2001), generación digital (Buckingham y Willett, 2006), *millennials* (Howe y Strauss, 2000) o *net-generation* (Tapscott, 1998), ha universalizado una visión de los jóvenes hiper-conectados que, principalmente, se asocia con varones blancos de clase media-alta, elevado nivel cultural y de países desarrollados. Por lo tanto, la incorporación de la dimensión de género también sirve para complementar la pluralidad de procesos de socialización tecnológica existentes entre los jóvenes, que se derivan de sus condiciones sociales, económicas y culturales de existencia y se manifiestan en las formas diferenciales en que las tecnologías digitales han sido incorporadas a su cotidianidad a lo largo de su vida.

En base a estas consideraciones, se ha pergeñado una muestra paritaria en términos de género, que ha concluido finalmente con la realización de 16 entrevistas a mujeres y 14 entrevistas a hombres.

(C2) Posición generacional. El uso de la tecnología depende, fundamentalmente, de la posibilidad de que los sujetos tengan contacto con dispositivos, equipamientos y aparatos tecnológicos a lo largo de su trayectoria biográfica. Históricamente, esto implica la necesidad de que una determinada tecnología exista en el momento preciso en el que una persona desarrolla su existencia. Como ya vimos en los capítulos 1 y 2, los análisis generacionales sobre la juventud suelen dejar de lado las dimensiones socio-estructurales por una construcción de tipo culturalista de los jóvenes; en el caso de la sociedad de la información, esta asociación se realiza a partir del desarrollo histórico de Internet y las distintas tecnologías digitales que se han ido introduciendo en el mercado, olvidando la complejidad y diversidad de procesos de digitalización que coexisten en la sociedad (Lupač, 2018), así como la especificidad de los procesos de socialización en el uso de los equipos. Dentro de la variedad de conceptos homogeneizadores de la juventud, como ya hemos destacado en el diseño muestral de la primera fase de la investigación, en este estudio cualitativo vamos a centrarnos específicamente en la ruptura epistemológica del concepto de nativo digital, propuesto originariamente por Prensky, pero del que existen varios intentos de operacionalización cronológica¹⁴⁰. La dimensión generacional, como han mostrado los recientes trabajos de Leslie Haddon (2018), debe formar parte consustancial de cualquier tipo de análisis de tipo cualitativo que tenga en cuenta los procesos biográficos de domesticación de la tecnología y de socialización en su uso, especialmente en el caso del colectivo juvenil, tan frecuentemente vinculado con este tipo de herramientas digitales. Por lo tanto, a la hora de trazar las diferentes posiciones generacionales de los sujetos, hemos utilizado la misma clasificación de supuestos

¹⁴⁰ Consultar el capítulo 2 y el apartado 5.1.2 de este mismo capítulo, en el que se desarrollan más en profundidad las características fundamentales de este concepto y la apropiación crítica que realizamos en este trabajo del mismo.

nativos digitales pergeñada a partir del análisis de datos secundarios¹⁴¹, que nos permite establecer tres posiciones específicas con respecto al nivel de implantación y desarrollo del ecosistema tecnológico.

- ***Nativos digitales móviles (6 entrevistas).*** Nacidos a partir de 1995, se han socializado en un entorno digital multimediado, caracterizado por una mayor variedad de equipamientos tecnológicos disponibles para conectarse a la red, así como por el acceso en movilidad.
- ***Nativos digitales potenciales (18 entrevistas).*** Nacidos entre 1988 y 1994, constituyen el núcleo central de la investigación, al tratarse de un grupo transicional, que vivió su infancia y adolescencia en un momento de intensa transformación del entorno tecnológico, de las tecnologías analógicas a los dispositivos digitales –es especialmente relevante la popularización del ADSL en los hogares, a comienzos del siglo XXI.
- ***Inmigrantes digitales necesarios (6 entrevistas).*** Nacidos entre 1982 y 1987, se trata del grupo generacional que se ha relacionado más tardíamente con el acceso a Internet en el hogar y las tecnologías digitales, las cuales llegaron a los hogares entre su adolescencia tardía y primera juventud, según el caso.

Estas posiciones deben entenderse, en todo caso, como tipos ideales que reflejan la posibilidad cronológica y estructural de haber convivido, durante la infancia y adolescencia, con determinados dispositivos y entornos tecnológicos, por lo que permiten servir como punto de apertura de la propia investigación sobre las trayectorias tecno-biográficas, más que como un cierre categorial del abanico de posibilidades fenomenológicas. Además, de las tres posiciones generacionales consideradas, el grueso del trabajo de campo se centra en el grupo de nativos digitales potenciales, precisamente porque se trata del grupo generacional de transición entre el mundo analógico y digital, dentro del cual es posible encontrar una mayor variabilidad de procesos de domesticación tecnológica. Hay que tener en cuenta, por un lado, que en el caso de los entrevistados más jóvenes, pertenecientes al grupo de nativos móviles, la reconstrucción biográfica de sus procesos de socialización tecnológica es mucho más limitada, puesto que se interrumpe en la primera juventud, momento en el que los sujetos se encuentran aún incorporados al sistema educativo, en el caso de la universidad, o apenas se han incorporado al mercado de trabajo, por lo que la comprensión de sus posibilidades de aprovechamiento tecnológico es mucho más limitada que entre los jóvenes de mayor edad. En el caso de los inmigrantes necesarios, por otra parte, contamos con una experiencia vital más dilatada, por lo que es posible analizar los procesos de interacción entre las TIC y la vida cotidiana durante un periodo mucho mayor de tiempo, aportando un interesante contraste comparativo al grupo de nativos digitales potenciales.

(C3) Tipo de accesibilidad digital. A diferencia de las dos categorías anteriores, que tienen que ver con aspectos de tipo socio-demográfico –sexo y edad–, el tercer factor de estructuración tiene que ver con el primer nivel de la brecha digital, esto es, con la accesibilidad material a los dispositivos tecnológicos. Ya hemos mencionado anteriormente que en este estudio cualitativo nos centramos específicamente en aquellos jóvenes residentes en la Comunidad de Madrid que no han estado excluidos del entorno digital durante su proceso de socialización tecnológica; esto es, que no se han visto afectados por la brecha de acceso, por lo que han podido

¹⁴¹ En el apartado 5.1.2 se desarrolla más en profundidad la distintividad de cada una de estas posiciones generacionales, por lo que no reiteraremos en los mismos argumentos y explicaciones expuestos allá.

acceder a Internet en el hogar al menos durante la adolescencia. Esto no quiere decir, sin embargo, que las dinámicas de accesibilidad sean homogéneas, puesto que, como nos ha mostrado la investigación sobre calidad de acceso y las reelaboraciones de los estudios de primera brecha digital¹⁴², la accesibilidad no puede analizarse actualmente en términos de ciudadanos conectados y desconectados, sino a partir de las condiciones materiales específicas en las que se produce dicho acceso. Del mismo modo, tal y como desarrollamos en el capítulo 4, los propios dispositivos tecnológicos incorporan unas habilitaciones –*affordances*– específicas (Schäfer, 2011), que promueven determinados usos y limitan otros, pero también son susceptibles de ser domesticados en el ámbito de la vida cotidiana, a través de un proceso de apropiación tecnológica. Por lo tanto, consideramos que el tipo de dispositivos desde los que el sujeto accede a Internet es un factor fundamental a la hora de analizar las experiencias de uso y los procesos biográficos de socialización tecnológica. En este sentido, la comparación más evidente, si tomamos en consideración los resultados del análisis de datos secundarios¹⁴³, puede establecerse entre el teléfono móvil, que se asocia con el acceso flexible en movilidad, frente al ordenador, que suele asociarse con el acceso físicamente situado y el uso productivo. Evidentemente, la variedad de apropiaciones particulares es mayor que la establecida por esta dicotomía, del mismo modo que existen otra serie de dispositivos –ordenador portátil frente al sobremesa, tablet, videoconsola, televisión, *weareables*– relativamente comunes en las prácticas cotidianas de los jóvenes, los cuales son susceptibles de ser incorporados de formas distintivas a su experiencia particular de vida. Sin embargo, el eje entre *acceso físico* (ordenador) frente a *acceso en movilidad* (smartphone) supone uno de los principales vectores de estructuración de las prácticas cotidianas de uso de las TIC, como veremos en el capítulo 6. Un segundo eje, que aparece tanto en la literatura sobre desigualdad digital (Courtois y Verdegem, 2016; Van Deursen y Van Dijk, 2015b) como en nuestros análisis estadísticos preliminares (Calderón Gómez, 2019a, 2019b), por otro lado, es el que se estructura entre *acceso simple* –desde un solo dispositivo, que suele ser el teléfono móvil– frente a *acceso múltiple* –la utilización de varios dispositivos tecnológicos, en base a sus *affordances* o posibilidades particulares–. De este modo, “*conforme a más dispositivos uno pueda acceder, más oportunidades tendrá, creando una brecha material de acceso que va más allá de la mera conexión a Internet o no*” (Van Deursen y Van Dijk, 2015b, p. 380).

Por lo tanto, si bien es difícil posicionar claramente a los entrevistados en alguno de estos extremos que condicional la accesibilidad (acceso fijo vs en movilidad; acceso simple vs múltiple), ya que generalmente se trata de dimensiones imbricadas y entrelazadas en la experiencia de uso de prácticamente todos los sujetos, sí que es posible establecer una tipología preliminar de tres formas ideales de accesibilidad, las cuales nos permiten terminar de perfilar el diseño muestral estructural de la investigación.

- **Acceso simple (10 entrevistas).** Supone la utilización exclusiva del teléfono móvil para conectarse a la red. Se trata, por tanto, de personas que utilizan otros dispositivos, como el ordenador, de forma esporádica, puesto que la mayor parte de sus actividades cotidianas que requieren la conexión a Internet son realizadas a través del Smartphone.
- **Acceso Múltiple (14 entrevistas).** Este tipo de acceso combina la utilización frecuente del teléfono móvil para acceder a la red en movilidad y la comodidad del uso diario del ordenador, principalmente en el hogar, pero también en el centro de trabajo o de estudios. Se trata de personas, por lo tanto, que necesitan del uso del ordenador para sus

¹⁴² Ver capítulo 3.

¹⁴³ Ver capítulos 6 y 7

prácticas cotidianas de conectividad digital, dado que las posibilidades que les ofrece el smartphone son insuficientes para las actividades que realizan habitualmente (ofimática, videojuegos, uso de programas de ordenador, etc.).

- **Acceso Avanzado (6 entrevistas).** Este último tipo de acceso se relaciona con una incorporación mucho más flexible de Internet a la cotidianidad, en el que se utilizan, de forma frecuente, una gran diversidad de dispositivos tecnológicos para acceder a Internet, tanto en un espacio fijo como en movilidad. Por lo tanto, se trata de un perfil de accesibilidad mucho más adaptable y reconfigurable, donde el sujeto es capaz de apropiarse de una mayor diversidad de dispositivos para aprovecharse de las *affordances* específicas que éstos le ofrecen, tanto dentro como fuera del hogar.

A diferencia del sexo y de la posición generacional, que son variables inmediatamente objetivables desde la propia contactación de los entrevistados, en el caso del tipo de accesibilidad digital es necesario tomar en consideración las propias prácticas digitales de los sujetos, reconstruidas a partir de sus propias narraciones y de un breve cuestionario auxiliar¹⁴⁴, administrado al final de cada entrevista. En este cuestionario se incluyen una serie de **variables suplementarias** de tipo socio-demográfico y de estilo de vida complementarias, las cuales no actúan como estructuración básica de los perfiles de entrevista, pero sí que sirven para comprender mejor la posición social particular de los sujetos entrevistados. Además del sexo, la edad y el tipo de acceso más frecuente a los dispositivos tecnológicos –que constituyen las variables estructurantes de la muestra–, encontramos otra serie de variables de tipo tecnológico, relativas al tipo de socialización tecnológica, la frecuencia de uso de Internet, y de tipo socio-demográfico, como el lugar de residencia del entrevistado, su nivel de estudios y el nivel de estudios de sus padres. De cara a no condicionar la dinámica conversacional, este pequeño cuestionario se ha realizado, en todos los casos, una vez terminada la entrevista, por lo que las preguntas incluidas no han afectado, en ningún caso, a la propia articulación narrativa que los sujetos han realizado durante la propia conversación. En definitiva, si bien estas variables no se han utilizado en el diseño estructural de la muestra, sí que se ha intentado incorporar al corpus de materiales cualitativos la mayor diversidad de perspectivas y posicionamientos posibles con respecto a las particularidades del proceso de domesticación tecnológica. En términos generales, la muestra de entrevistas presenta un cierto sesgo hacia las formas de conectividad más avanzadas, como la Fibra Óptica frente al ADSL, y hacia la inclusión de jóvenes que se han socializado en el uso de las TIC desde edades muy tempranas, si bien se han intentado incorporar algunos casos concretos de sujetos que accedieron a determinados dispositivos –como el teléfono móvil, el ordenador personal o la conexión a Internet en el hogar– en etapas tardías de la adolescencia –entre los 15 y los 19 años–. No se ha conseguido ningún caso, empero, de jóvenes que no dispusieran de alguna forma de accesibilidad tecnológica hasta los 20 años, si bien, como ya hemos destacado, nuestro estudio se centra específicamente en los jóvenes que no se han visto afectados de manera directa por la brecha digital de acceso: en términos de Van Deursen y Van Dijk (2018), diríamos que nuestros entrevistados pueden haberse visto afectados por limitaciones materiales al acceso, derivadas de las *affordances* (Schäfer, 2011) de los diversos dispositivos, pero no por la exclusión digital del acceso físico a la tecnología. Por otra parte, socioculturalmente, existe un cierto sesgo de nivel cultural medio y alto, de forma que no

¹⁴⁴ Puede consultarse dicho cuestionario auxiliar en el ANEXO 5. Además, en el ANEXO 4 se incluye el informe de campo de las 30 entrevistas realizadas, recogiendo aspectos relativos a las características principales de cada entrevistado, en base a sus respuestas en el filtro de captación, así como aspectos relativos a la propia dinámica conversacional –lugar de realización, duración, interrupciones o elementos disruptivos, etc.

encontramos entrevistados que no hayan completado, al menos, los estudios secundarios obligatorios, si bien hemos intentado incluir entrevistas a jóvenes que se hayan decantado por itinerarios de formación profesional o que no hayan continuado sus estudios más allá de la secundaria, en contraposición con la universidad, ya que el sistema educativo es un contexto muy relevante de alfabetización digital, como destacamos en el capítulo 4. Finalmente, en términos de ámbito de residencia, se ha realizado una distribución paritaria de entrevistas entre localidades del área metropolitana de Madrid y de la propia ciudad, intentando diversificar, en la medida de lo posible, el área de residencia de los entrevistados.

Con todas estas consideraciones en mente, a continuación presentamos un resumen de las características más significativas social y tecnológicamente del conjunto de los entrevistados, si bien puede consultarse una descripción más pormenorizada de cada sujeto en concreto en el Anexo 6. Con la excepción del lugar de residencia, recogido de manera informal, la nomenclatura del resto de variables se refiere al cuestionario auxiliar, que puede encontrarse completo en el Anexo 4.

- **Lugar de residencia.** Se intentando diversificar la procedencia y ámbito de residencia de los entrevistados, motivo por el cual 16 entrevistas han sido realizadas en localidades del área metropolitana de Madrid (Alcobendas, Boadilla, Las Rozas, Leganés, Rivas-Vaciamadrid, San Fernando de Henares y Torrejón de Ardoz), mientras que las otras 14 se han realizado dentro del municipio de Madrid, en los siguientes barrios: Adelfas, Bellas Vistas, Casa de Campo, Chopera, Concepción, Delicias, Embajadores, Imperial, Lista, Prosperidad, Puente de Vallecas, Universidad, Vicálvaro y Villa de Vallecas.
- **Nivel de estudios (A4).** La muestra se compone de 16 entrevistas con estudios secundarios y 14 entrevistas con estudios universitarios. La razón de no incluir el nivel educativo como variable estructural es su complicada articulación en términos etarios, ya que, en el caso de los entrevistados más jóvenes, es cronológicamente imposible que hayan finalizado estudios superiores en el momento de hacer la entrevista, si bien pueden estar, actualmente, en la universidad. Con esta distribución casi paritaria entre universitarios y jóvenes con estudios secundarios, por lo tanto, se intenta recoger cierta diversidad de experiencias vitales, si bien una limitación de esta investigación, como ya hemos destacado, es la falta de jóvenes especialmente afectados por la exclusión digital y la brecha de acceso, entre quienes destacan las personas con estudios primarios o inferiores¹⁴⁵.
- **Situación laboral (A5).** La muestra se compone de 15 entrevistas a personas que están actualmente trabajando, 4 entrevistas a personas que únicamente están estudiando, 9 entrevistas a jóvenes que estudian y trabajan simultáneamente y 2 entrevistas a jóvenes desempleados.
- **Situación residencial (A6).** La muestra se compone de 16 entrevistas a personas que viven en casa de sus padres, 4 entrevistas a personas que viven con su pareja, 5 entrevistas a personas que comparten piso y 3 entrevistas a personas que viven solas.
- **Tipo de conexión a Internet en el hogar (P2).** La muestra incluye 23 entrevistas a jóvenes que disponen de fibra óptica en el hogar y 7 entrevistas a jóvenes que disponen de ADSL. Este dato indica un sesgo en favor de la Fibra Óptica, el cual tiene que ver, seguramente, con el hecho de que una parte sustancial de los entrevistados viven en casa de sus padres.

¹⁴⁵ Ver capítulo 7 o los análisis publicados a partir de oleadas previas de la encuesta del INE (Calderón Gómez, 2019a).

- **Tipo de conexión a Internet móvil (P3).** La muestra incluye 9 entrevistas a personas que disponen de conexión móvil 3G y 21 entrevistas a personas que disponen de conexión 4G. A pesar de este sesgo en referencia a las líneas 4G, no es posible saber con exactitud en qué casos se dispone de un móvil con capacidad de utilizar estas redes, a pesar de ser ofertadas por su operador, por lo que el disfrute de este tipo de conexiones podría ser menor al que aparece en este indicador.
- **Edad a la que dispusieron de un ordenador en el hogar (P6.2).** La muestra incluye a 16 personas que tuvieron ordenador en el hogar desde antes de los 10 años, 12 personas que tuvieron ordenador entre los 10 y los 14 años y, finalmente, 2 personas que lo tuvieron entre los 15 y los 19 años.
- **Edad a la que dispusieron de conexión a Internet en el hogar (P6.3).** La muestra incluye a 8 personas que tuvieron acceso a Internet en el hogar desde antes de los 10 años, 16 personas que tuvieron ordenador entre los 10 y los 14 años y, finalmente, 6 personas que lo tuvieron entre los 15 y los 19 años.
- **Edad a la que dispusieron de teléfono móvil sin conexión a Internet (P6.4).** La muestra incluye a 1 persona que tuvo teléfono móvil desde antes de los 10 años, 17 personas que tuvieron ordenador entre los 10 y los 14 años y, finalmente, 12 personas que lo tuvieron entre los 15 y los 19 años.
- **Edad a la que dispusieron de smartphone (P6.5).** La muestra incluye a 2 personas que tuvieron smartphone desde antes de los 10 años, 16 personas que tuvieron ordenador entre los 10 y los 14 años y, finalmente, 12 personas que lo tuvieron entre los 15 y los 19 años.

5.3.2.2. Casillero tipológico y criterios de saturación del trabajo de campo

Un casillero tipológico es un dispositivo instrumental del que se sirve el investigador para controlar el proceso de trabajo de campo y garantizar la heterogeneidad necesaria (Valles, 2014, p. 78), en base a las variables de estructuración de la muestra. Por lo tanto, se trata de un instrumento parecido a la afijación por cuotas, en el caso de la investigación cuantitativa, si bien en el caso del casillero tipológico no es tan relevante la finalización de todos los perfiles o cruces de variables posibles, sino la segmentación de los principales ejes que polarizan el discurso.

Figura 11. Casillero tipológico de entrevistas en profundidad

		POSICIÓN GENERACIONAL		
		Nativos Digitales Móviles (1995-)	Nativos Digitales Potenciales (1988-1994)	Inmigrantes Digitales Necesarios (1982-1987)
TIPO DE ACCESO	Acceso Simple	2 entrevistas realizadas (1 hombre y 1 mujer)	6 entrevistas realizadas (4 hombres y 2 mujeres)	2 entrevistas realizadas (0 hombres y 2 mujeres)
	Acceso Múltiple	3 entrevistas realizadas (0 hombres y 3 mujeres)	8 entrevistas realizadas (3 hombres y 5 mujeres)	3 entrevistas realizadas (2 hombres y 1 mujer)
	Acceso Avanzado	1 entrevista realizada (1 hombre y 0 mujeres)	4 entrevistas realizadas (2 hombres y 2 mujeres)	1 entrevista realizada (1 hombre y 0 mujeres)

Fuente: Elaboración propia

Sobre estas líneas recogemos el casillero tipológico (Figura 11) que surge del entrecruzamiento entre posición generacional y tipo de accesibilidad. El cruce de estas dos categorías presenta 9 posiciones prototípicas de entrevista, que tienen que ver con la cohorte de edad a la que pertenecen los entrevistados y el tipo de accesibilidad tecnológica a Internet que realizan. La otra variable estructural, vinculada al género, es transversal a toda la investigación, por lo que en cada uno de los 9 grupos contruidos se presenta la necesidad de incluir la especificidad de hombres y mujeres, por lo que se plantean 18 posibles posiciones, a desarrollar a lo largo de las entrevistas.

El diseño teórico de espacios discursivos posibles, sin embargo, no se materializa de manera exacta en las entrevistas en profundidad realmente realizadas, de forma que no todas las posiciones pergeñadas en el casillero tipológico han sido realmente completadas a lo largo del trabajo de campo, cuyo desarrollo se ha configurado a partir del principio de **saturación**. Este principio fue alumbrado a partir del enfoque inductivo de la teoría fundamentada (Glaser y Strauss, 1967)¹⁴⁶, al entender que el momento de concluir el trabajo de campo venía marcado por la imposibilidad del investigador para construir nuevas categorías teóricas y códigos en base a la información producida en las entrevistas, en un método generativo de producción constante de teoría a partir de los datos empíricos. Más allá de la teoría fundamentada, la saturación es un aspecto importante de cualquier orientación de tipo transductivo, en la que el diseño muestral y las categorías de análisis no están completamente cerradas previamente, sino que se van reconfigurando a lo largo del trabajo de campo. Como destaca Janice Morse, *"la saturación es un componente del rigor [que] está presente en cualquier investigación cualitativa"* (2015, p. 587), siendo necesario reflexionar sobre el alcance y la profundidad de la información producida, así como la replicación de discursos similares en distintas narraciones. Consecuentemente, la saturación es uno de los indicadores fundamentales de calidad en la investigación cualitativa, ya que, por la propia naturaliza de la información producida y del enfoque interpretativo, los criterios habituales de validez y fiabilidad, utilizados en la investigación cuantitativa, deben ser sustituidos por criterios de credibilidad, consistencia y comunicabilidad de los resultados (Valles, 2014, p. 93). Además, Valles (2005, p. 111) también propone que, en la investigación de tipo cualitativo, la calidad de los resultados tiene más que ver con la confianza (*trust*) que con la verdad (*truth*), por lo que la saturación puede ser un indicador de adecuación suficiente de las preguntas de investigación a la producción empírica de información.

Sin embargo, según Saunders et al. (Saunders et al., 2018, p. 1897), podemos hablar de cuatro tipos de saturación: (1) *saturación teórica*, que tiene que ver con el desarrollo de categorías teóricas; (2) *saturación temática inductiva*, que tiene que ver con la emergencia de nuevos códigos y temas en las entrevistas; (3) *saturación temática a priori*, que tiene que ver con el grado en que los códigos y temáticas preestablecidas teóricamente se identifican en el material discursivo; y (4) *saturación de datos*, que tiene que ver con la repetición en distintas entrevistas de enunciados, discursos y narraciones similares. En nuestra investigación, debido a que nuestro diseño no se basa en el enfoque generativo de la teoría fundamentada, sino en un análisis sociológico del discurso de tipo pragmático, no hemos tomado en consideración la saturación de tipo teórico. Sin embargo, nuestra propia estrategia de análisis de las entrevistas se asienta en una combinación

¹⁴⁶ La teoría fundamentada (*grounded theory*) es un enfoque metodológico particular de tipo cualitativo, en el que se parte de diseños muestrales abiertos y se intenta evitar la imposición de categorías analíticas previas por parte del investigador, haciendo que la elaboración teórica emerja a través de la codificación continua que los investigadores realizan de las entrevistas. De este modo, se busca proponer un método sistemático para generar teoría a partir de los datos empíricos (Glaser y Strauss, 1967, p. 2), estableciendo un método comparativo constante que posibilita readecuar continuamente la calidad de la investigación.

de los criterios de saturación temática inductiva y a priori¹⁴⁷, derivada de nuestro propio diseño transductivo de producción/transformación constante de la teoría en el propio proceso de análisis. De cara a la finalización operativa del trabajo de campo, por otro lado, se ha utilizado el criterio de la saturación de datos, por lo que se ha dejado de planificar nuevas entrevistas cuando los discursos y narraciones de los sujetos empezaban a reiterarse, en base a los ejes y líneas temáticas planteadas en el guion de entrevista. Por ello, algunas de las 9 posiciones discursivas posibles no han sido totalmente cerradas, ya que el corpus total de materiales cualitativos producidos era suficiente para poder llevar a cabo el análisis realizado.

Antes de pasar a la presentación del guion de entrevista y de nuestra modalidad de análisis discursivo de las entrevistas, recogemos en la tabla VIII un resumen de las características fundamentales de las entrevistas realizadas, en base a los criterios de estructuración muestral establecidos un poco más arriba. Las entrevistas han sido realizadas en dos oleadas principales, con un año de diferencia, con el objetivo de poder desarrollar un primer análisis cualitativo preliminar¹⁴⁸ e introducir modificaciones en el diseño de la muestra cualitativa y en el guion de la entrevista: (1) **primera oleada**, realizada entre diciembre de 2016 y marzo de 2017, en la cual se realizaron las primeras 20 entrevistas; (2) **segunda oleada**, realizadas entre abril y junio de 2018, en la cual se realizaron las 10 entrevistas restantes, constituyendo el corpus final de 30 entrevistas en profundidad. A continuación presentamos un resumen de las características más relevantes de las entrevistas realizadas¹⁴⁹.

Tabla VIII. Tabla resumen de entrevistas en profundidad realizadas

Entrevista	Oleada	C1. Género	C2. Posición generacional	C3. Tipo de accesibilidad	Fecha de nacimiento
EP1	1	Mujer	Nativos Digitales Móviles	Acceso Múltiple	1996
EP2	1	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Simple	1994
EP3	1	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1994
EP4	1	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Simple	1988
EP5	1	Hombre	Nativos Digitales Móviles	Acceso Avanzado	1995
EP6	1	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Avanzado	1988
EP7	1	Hombre	Nativos Digitales Móviles	Acceso Simple	1998
EP8	1	Mujer	Inmigrantes Necesarios	Acceso Simple	1987
EP9	1	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Avanzado	1993
EP10	1	Hombre	Inmigrantes Necesarios	Acceso Avanzado	1984
EP11	1	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Simple	1992
EP12	1	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Simple	1988
EP13	1	Hombre	Inmigrantes Necesarios	Acceso Múltiple	1986
EP14	1	Hombre	Inmigrantes Necesarios	Acceso Múltiple	1985
EP15	1	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Avanzado	1993
EP16	1	Mujer	Inmigrantes Necesarios	Acceso Simple	1982
EP17	1	Mujer	Inmigrantes Necesarios	Acceso Múltiple	1987
EP18	1	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1991
EP19	1	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Avanzado	1990

¹⁴⁷ Ver apartado 5.3.3, en el que desarrollamos nuestra modalidad de análisis sociológico del discurso.

¹⁴⁸ Dicho análisis cualitativo preliminar, en base a las primeras 20 entrevistas en profundidad, ha dado lugar al artículo *The Three Levels of the Digital Divide: Barriers in Access, Use and Utility of Internet among Young People in Spain* (Calderón Gómez, 2018).

¹⁴⁹ El resto de características y aspectos concretos del trabajo de campo se encuentran en el Anexo 4.

EP20	1	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1990
EP21	2	Mujer	Nativos Digitales Móviles	Acceso Múltiple	1997
EP22	2	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1994
EP23	2	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1994
EP24	2	Mujer	Nativos Digitales Móviles	Acceso Simple	1996
EP25	2	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Simple	1994
EP26	2	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1994
EP27	2	Mujer	Nativos Digitales Móviles	Acceso Múltiple	1995
EP28	2	Hombre	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Simple	1994
EP29	2	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1990
EP30	2	Mujer	Nativos Digitales Potenciales	Acceso Múltiple	1991

Fuente: Elaboración propia.

Así, analizando conjuntamente el casillero tipológico y la tabla resumen de cada sujeto entrevistado, podemos ver cómo la fecha de nacimiento de los sujetos abarca entre el año 1982 y el 1998, si bien existe una preponderancia de entrevistas a personas pertenecientes a la posición generacional de nativos digitales potenciales, nacidos entre 1988 y 1994 –de hecho, los entrevistados nacidos en 1994 son los que más se repiten a lo largo de la muestra. De este modo, el cubrimiento de los perfiles de entrevista es total en el caso de los nativos potenciales, pero encontramos algunos huecos vacíos en los otros dos grupos: por un lado, entre los nativos digitales móviles, únicamente encontramos mujeres pertenecientes a la categoría de accesibilidad múltiple, mientras que únicamente hay una entrevista, a un varón, en la categoría de acceso avanzado; por otro lado, entre los inmigrantes necesarios, únicamente hay 2 mujeres pertenecientes a la categoría de acceso simple y 1 hombre entre los usuarios de acceso avanzado. Aun así, la propia redundancia de los discursos de los entrevistados, donde la diversidad y heterogeneidad de experiencias ha ido reduciéndose paulatinamente en las últimas entrevistas realizadas, hace que la muestra de entrevistas refleje de manera estructuralmente representativa la mayor parte de los perfiles considerados, con una distribución por género bastante diversificada a lo largo del casillero tipológico.

Terminada la reflexión y exposición sobre los aspectos muestrales del diseño, pasamos a continuación a presentar el guion de entrevista y los principales ejes que han estructurado la propia dinámica conversacional.

5.3.2.3. Dinámica conversacional y guion de entrevista

La entrevista cualitativa en profundidad planteada para esta investigación presenta un diseño semi-estructurado y semi-dirigido cercano al modelo de entrevista en profundidad desarrollado, en el contexto sociológico español (Alonso, 2007; Valles, 2014), en base a los fundamentos teóricos desarrollados más arriba. Principalmente, se ha desarrollado un guion temático de la entrevista, basado en la constatación de ejes discursivos generales que deberían aparecer durante la dinámica conversacional, que funciona como el *"mínimo marco pautado de la entrevista"* (Alonso, 1998, p. 85), en una dinámica más cercana con la confesión que con el interrogatorio, donde se espera del entrevistador que se adapte de manera activa y flexible a las características del entrevistado, sus disposiciones y la propia construcción micro-situacional de la dinámica conversacional.

"El mínimo marco pautado de la entrevista es un guion temático previo, que recoge los objetivos de la investigación y focaliza la interacción; pero tal guion no está organizado, estructurado secuencialmente. Se trata de que, durante la entrevista, la persona entrevistada produzca información sobre todos los temas que nos interesan; pero no se trata de ir inquirendo sobre cada uno de los temas en un orden prefijado, sino de crear una situación dinámica en la que, por su propia lógica comunicativa, se vayan generando los temas de acuerdo con el tipo de sujeto que entrevistamos" (Alonso, 1998, p. 85).

En nuestro propio diseño de entrevista, debido a la necesidad de arbitrar la sincronidad del presente con la dimensión biográfica, de carácter longitudinal, sí que se ha estructurado una estructura secuencial general, a diferencia de las recomendaciones planteadas por Alonso en la referencia que acabamos de presentar. De este modo, se ha estructurado la dinámica conversacional en tres grandes partes o fases principales: (1) uso de Internet en la actualidad, (2) socialización tecnológica y (3) valoración personal de Internet y cierre. Por lo tanto, no se trata de una metodología de entrevista totalmente abierta, sino que el tránsito de una fase a la siguiente se arbitra a partir de una pregunta del entrevistador, que actúa como cambio de tema (Valles, 2003, p. 220). Como punto de partida, la **pregunta inicial** con la que arranca la entrevista tiene la suficiente apertura y ambigüedad como para que el interlocutor puede desarrollar el tema de una manera lo menos dirigida posible, dentro del planteamiento temático general que orienta la entrevista. Con esta pregunta comienza la primera parte de la conversación, dedicada a los usos de Internet en la actualidad:

"Para empezar la entrevista, me gustaría que me hablaras sobre las diferentes formas en las que usas Internet en un día normal"

Parte 1. Uso de Internet en la actualidad. Una primera fase tiene que ver con la reconstrucción de las formas de uso de Internet en la actualidad. Al tratarse de la primera parte de la entrevista, la directividad de las intervenciones del entrevistador debe reducirse al mínimo, pidiendo simplemente al interpelado que desarrolle aquellos temas en los que se haya centrado, que aclare algún punto en concreto o que vaya desgranando aspectos específicos de las cuestiones que haya ido mencionando de manera espontánea. Para ello, en esta primera fase se han utilizado principalmente tácticas de interpelación al entrevistado de (1) animación y reelaboración de temas ya mencionados, de (2) reafirmación y repetición exacta de las palabras del entrevistado, de (3) solicitud de aclaraciones sobre los sucesos y experiencias mencionadas y, finalmente, de (4) recapitulación sobre temáticas en las que se haya dilatado o enfangado la dinámica conversacional (Valles, 2003, pp. 220–221). En todo caso, se plantea que, durante la primera parte, el entrevistador intente no introducir nuevos temas o aspectos que el entrevistado no haya mencionado, sino que simplemente se centre en aquellos que aparezcan de manera espontánea durante la conversación. La transición hacia la segunda parte de la entrevista, dedicada a los procesos de socialización tecnológica y a la experiencia biográfica, se producirá una vez que los temas principales resaltados por el entrevistado se vayan agotando, aumentándose las reiteraciones y repeticiones en las mismas ideas o narraciones. Es evidente que, en algunos casos, la aparición de aspectos biográficos puede surgir de manera espontánea, por lo que, en estas situaciones, el tránsito de la primera a la segunda parte puede ser menos sutil, haciendo incluso necesaria la vuelta a aspectos relativos a los usos actuales de la tecnología. Si esto no ocurre espontáneamente, la transición hacia la segunda parte de la conversación se producirá a partir de la siguiente pregunta de cambio de tema:

"Para cambiar de tema, me gustaría que me hablaras sobre la primera vez que usaste Internet y cómo ha ido evolucionando el uso que has hecho de esta tecnología a lo largo del tiempo"

Parte 2. Socialización tecnológica. Una segunda fase tiene que ver con la indagación de los procesos de socialización tecnológica y las experiencias pasadas de uso de Internet. En esta segunda parte, las intervenciones del entrevistador se dirigirán a intentar reconstruir la trayectoria tecno-biográfica del entrevistado, indagando en los distintos dispositivos tecnológicos que utiliza en cada momento de su vida, las herramientas y plataformas que formaban parte de su cotidianidad y las motivaciones e intereses específicos en cada etapa concreta de su vida. En esta fase de la entrevista, las tácticas de interpelación conversacional propuestas son las mismas que hemos mencionado para la primera parte, si bien el grado de directividad es ligeramente superior, puesto que se intentará focalizar la conversación en los siguientes temas concretos: la primera vez que utilizó Internet, los dispositivos utilizados para acceder a Internet durante su vida y la propia evolución en los usos, motivaciones e intereses asociados al uso de Internet. Aun así, se espera que el entrevistado saque a la luz, en la medida de lo posible, estos temas de manera espontánea, si bien en este caso la intervención activa del entrevistador podría ser más necesaria, ya que la reconstrucción de los procesos de socialización tecnológica es uno de los objetivos fundamentales de la investigación. En todo caso, el cierre de esta segunda parte de la conversación tiene que ver, de manera similar, con el agotamiento de los temas tratados y la reiteración del interlocutor en las mismas narraciones, momento en el cual se plantea una nueva pregunta de cambio de tema, cuyo objeto es conducir al entrevistado a la última parte de la conversación, destinada a la valoración personal del papel que juega Internet en su vida cotidiana y a la recapitulación de los aspectos subjetivamente percibidos como más relevantes:

"A modo de conclusión, me gustaría que realizaras una pequeña valoración sobre qué aporta Internet a tu vida, si crees que tiene algún aspecto positivo o negativo"

Parte 3. Valoración personal de Internet. La última parte tiene que ver con la valoración general sobre las potencialidades y limitaciones, o aspectos positivos y negativos, que tiene Internet, según su punto de vista particular. Esta fase supone el cierre de la entrevista y se ha colocado en el último momento de la dinámica conversacional para evitar que una interrogación tan directa sobre la valoración que el entrevistado hace de Internet condicione el resto del discurso. Se trata, por lo tanto, de la parte más dirigida y condicionada de la intervención del entrevistado; si bien existe una cierta imposición violenta, esta interpelación me parece interesante a la hora de forzar un posicionamiento del sujeto, en base a toda la narración que ha ido desarrollando con anterioridad, de forma que los entrevistados resuman brevemente los aspectos de su relación con las tecnologías digitales que les resultan más relevantes.

Es importante destacar, en todo caso, que más allá de las tres partes que estructuran la entrevista, las temáticas específicas al guion han ido modificándose y actualizándose a lo largo de la propia realización del trabajo de campo, en el que el propio instrumento va adecuándose y perfeccionándose progresivamente a lo largo del proceso mismo de realización de las entrevistas. Volviendo a la aseveración de Alonso (1998, p. 82), en nuestro diseño de entrevista existe una estructura secuencial general de la conversación –en tres grandes fases–, si bien la disgregación temática de cada una de las fases no sigue un patrón secuencial. Así, las tres partes se materializan en el siguiente en el **guion de entrevista** (tabla IX), que debe ser entendido como un esquema general sobre los ejes fundamentales que aparecen en la conversación, reflexivamente reconstruidos en base al desarrollo mismo del trabajo de campo.

Tabla IX. Guion final de las entrevistas cualitativas en profundidad

TEMAS GENERALES	SUBTEMAS	PARTE
1. Dispositivos tecnológicos utilizados para acceder a Internet	Smartphone PC sobremesa, Portátil, Videoconsola, Tablet, <i>Weareables</i>	PARTE 1
2. Integración de los dispositivos en la vida cotidiana	- Frecuencia de uso - Tiempo dedicado a usar el dispositivo (diario /semanal) - Actividades cotidianas mediadas por los dispositivos	PARTE 1
3. Motivaciones e intereses asociados al uso de Internet desde los distintos dispositivos	- Comunicación e interacción social - Fuente de información y conocimiento - Espacio de entretenimiento y ocio - Utilidad práctica y de trabajo - Espacio de expresión social y de construcción de la propia identidad - Uso político y de transformación social	PARTE 1
4. Herramientas, aplicaciones y páginas webs usadas a través de cada dispositivo	- Correo electrónico. - Redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, etc.) - Buscadores (Google) - Aplicaciones de mensajería instantánea (Whatsapp, Telegram, Snapchat, etc.) - Prensa electrónica e información. - Video online (Youtube, Twitch, etc.) - Servicios de streaming de películas y series (Netflix, popcorn time, etc.) - Música online (Spotify, Youtube), podcasts, radio online, etc. - Blogs, foros y chats - Redes laborales o institucionales (intranets, LinkedIn) - Páginas de descargas (descarga directa o torrent) - Uso comercial (ebay, amazon, wallapop, etc.) y bancario - Otro tipo de webs y aplicaciones específicas.	PARTE 1
5. Utilidades y posibilidades percibidas en el uso de los dispositivos TIC	Comodidad, Flexibilidad, Rapidez, Acceso en movilidad, Simplicidad, Productividad	PARTE 1
6. Lugares y contextos de uso de los dispositivos TIC	- Domicilio, Acceso en movilidad, Centro de estudios / trabajo, Locutorio, Otros	PARTE 1
7. Dificultades y limitaciones en el uso de los dispositivos TIC	- Económicas (compra de dispositivos) - Técnicas (averías, acceso a dispositivos de gama baja, etc.) - Socio-espaciales (cobertura redes, acceso a dispositivos, etc.) - Sociales (falta de tiempo, uso de las TIC en el entorno social, falta motivación, etc.) - Limitaciones culturales (falta habilidades digitales)	PARTE 1
8. Uso de Internet por primera vez	- Edad que tenía cuando uso Internet - Dispositivo desde el que accedió a la red por primera vez - Tipo de uso que realizaba de Internet en esa época - Lugar desde el que accedió - Motivaciones e intereses para utilizar Internet en el pasado	PARTE 2
9. Procesos de domesticación de la tecnología	- Evolución de la frecuencia de uso de Internet a lo largo del tiempo - Dispositivos tecnológicos utilizados y sustitución de los mismos - Dificultades, problemas, limitaciones para acceder y usar los dispositivos tecnológicos (económicos, falta de tiempo, falta de conocimiento, etc.) - Cambio en los lugares, intereses y motivaciones para utilizar Internet a lo largo de su trayectoria vital	PARTE 2
10. Procesos de alfabetización digital	- Forma de adquisición de conocimientos digitales (autocapacitación, aprendizaje formal, cursos específicos, aprendizaje a través de conocidos, etc.) - Uso individual vs Uso compartido de la tecnología - Experiencia personal sobre la incorporación a su vida cotidiana de Internet.	PARTE 2
11. Potencialidades y posibilidades de Internet	Conectividad global, Instantaneidad, Libertad, Interacción social, Movilidad	PARTE 3
12. Inconvenientes y problemas percibidos en el uso de Internet	- Falta de conocimientos tecnológicos - Falta de recursos económicos / materiales / acceso a dispositivos - Falta de motivaciones / intereses - Seguridad / Falta de control - Privacidad / Exposición de la identidad personal	PARTE 3

Fuente: Elaboración propia.

5.3.3. Análisis sociológico del discurso

El giro lingüístico, que revolucionó las ciencias humanas y sociales durante los años 70 y 80, supuso un punto de inflexión en la manera en la que nos relacionamos con el mundo que nos

rodea, se fundamentó en la confluencia de varias corrientes de pensamiento¹⁵⁰. Por un lado, la crítica que se realizaría al empirismo lógico desde la filosofía analítica, representada por Wittgenstein y Russell, comenzó a centrarse en el estudio del lenguaje más allá de su dimensión representativa, intentando desentrañar cómo el lenguaje construye realidades. Dentro de esta línea, podemos situar la teoría de John Austin sobre las propiedades performativas del lenguaje: *"ciertos enunciados constituyen literalmente actos de habla en tanto que su enunciación es inseparable de la modificación o la creación de un estado de cosas que no podría advenir independientemente de esa enunciación"* (Ibáñez Gracia, 2003, p. 32). Por otro lado, a partir de la obra de Saussure, entre el siglo XIX y el XX se produjo un cambio de paradigma dentro de la lingüística, de forma que los estudios genealógicos sobre el origen de las palabras se fue sustituyendo por el análisis sincrónico de las relaciones estructurales entre significantes y significados, con la emergencia de la semiótica, dedicada al estudio del signo. Además, como recalca Alonso, *"desde finales de los años cuarenta (...) se lleva a cabo la aplicación del estructuralismo lingüístico a casi todas las disciplinas de las ciencias humanas y sociales"* (1998, p. 138), destacando la antropología estructural de Lévi-Strauss y el psicoanálisis de Lacan. En tercer lugar, otra línea de desarrollo del giro lingüístico la encontramos en la perspectiva etnometodológica (Garfinkel, 1996) y los estudios sobre la interacción social, surgiendo el análisis conversacional (Goodwin y Heritage, 1990) como una disciplina con entidad propia que nos permite dar cuenta de las dinámicas y mecanismos específicos que afectan a las interacciones conversacionales entre las personas, entendidas como una micro-situación en la que los distintos intercambios comunicativos producen efectos en los distintos participantes.

Como consecuencia de todo ello, "el lenguaje ha adquirido en los últimos años un papel relevante y sustantivo en las ciencias sociales que no resultaría pretencioso tildar de protagonista" (Íñiguez Rueda, 2003, p. 43). Sin embargo, tal y como nos recuerda Luis Enrique Alonso en su fabuloso libro sobre *La mirada cualitativa en sociología*, esta preponderancia del discurso como unidad básica de análisis de la realidad social también genera dificultades y problemáticas dentro de esta disciplina, derivadas de la asimilación acrítica de perspectivas y procedimientos derivados del psicoanálisis, la lingüística o la semiótica, así como de la propia transición del estructuralismo al postestructuralismo como moda académica¹⁵¹, de forma que *"uno de los escollos más habituales del enfoque cualitativo en sociología es la delimitación del lugar práctico que ocupa el análisis del discurso"* (Alonso, 1998, p. 187). Por lo tanto, reconociendo el pluralismo metodológico (Beltrán, 2015, p. 11) que debe caracterizar a las ciencias sociales, la propia elección de un enfoque o mirada particular con la que enfrentarnos al análisis de las

¹⁵⁰ No pretendemos realizar una reconstrucción histórica sobre la importancia del giro lingüístico y las diversas tradiciones de análisis del discurso desarrolladas a lo largo del siglo XX, sino simplemente contextualizar la modalidad de análisis cualitativo elegida para nuestro proyecto de investigación. Para una mejor reconstrucción histórica de estas tradiciones, podemos recomendar el texto de Tomás Ibáñez Gracia sobre *El giro lingüístico* (2003) y el libro de Luis Enrique Alonso sobre *La mirada cualitativa en sociología* (1998).

¹⁵¹ Alonso le tiene bastante poco afecto a la deconstrucción postestructuralista que se practica desde los enfoques postmodernos, a los que entiende como una moda académica destinada a la edificación de un estructuralismo sin estructuras, en el que el texto, el discurso y la narración se imponen al sujeto, desmantelando cualquier posibilidad de agencia y de articulación de un "yo" consciente y reflexivo. Si, en un ámbito diferente, Bruno Latour (2007) criticaba al programa fuerte de sociología de la ciencia su falta de simetría –relativizan todos los discursos científicos salvo el suyo propio, que aparece como verdad absoluta e incuestionada–, Alonso propone una crítica parecida a los enfoques postestructuralistas, interesados en la deconstrucción de todos los saberes, salvo el de la deconstrucción misma, que se convierte en la única máquina legítima para 'decodificar' la realidad: *"esta crítica [postmoderna] es lo único que se ha salvado del apocalipsis del sentido, y que ya no quedan otras disciplinas devoradas y deslegitimadas en el desenmascaramiento del poder absoluto; se vista como se vista, no deja de ser una nueva moda académica"* (Alonso, 1998, p. 153).

entrevistas es una cuestión crucial, en la que se entremezcla la propia construcción del objeto de estudio, los objetivos de investigación, los constructos teóricos que dirigen la aproximación al campo, las propias características particulares de la técnica de investigación seleccionada –la entrevista cualitativa en profundidad con una orientación biográfica– y, finalmente, también mi propia experiencia profesional y trayectoria como investigador social. En línea con la aproximación pragmática a la investigación cualitativa que defiende Fernando Conde (2009, p. 16), creo en la importancia de primar los objetivos y necesidades de investigación sobre la sacralización de las teorías, los métodos, las técnicas y los procedimientos concretos: el borracho de Bourdieu, que mira bajo la farola porque es el único lugar en el que hay luz. Frente a la primacía de los métodos, se propone una reflexión sobre el objeto, las limitaciones y los condicionantes de la investigación¹⁵². La construcción de una línea unitaria de análisis implica una labor de bricolaje (Nacach, 2001, p. 27), de recomposición de teorías, métodos y procedimientos para adaptarse a las necesidades materiales contextualmente situadas de la práctica de investigación concreta, con el riesgo ineludible de no hacer justicia a la profundidad y riqueza de los autores o perspectivas consideradas. Sin embargo, su re-articulación es necesaria para poder desarrollar una perspectiva propia, con honestidad intelectual y dejando constancia de mi propio posicionamiento, siempre en deuda con los referentes teóricos que me han permitido desarrollar una mirada particular, una perspectiva –en términos orteguianos– sobre la realidad. Frente a la ingenuidad positivista, que niega al sujeto en la reificación de las características que lo objetivan, y la compulsión post-estructural, que lo asimila al entrelazamiento de discursos que determinan su subjetividad, defendemos la necesidad de entender al "sujeto en proceso" (Conde, 2009, p. 18) como un agente social que interpreta la realidad y actúa sobre ella; investigador e investigado interactúan en un proceso dialógico que es la investigación, por lo que apuntalar la neutralidad de valores del investigador es tan erróneo como negar la capacidad de agencia del sujeto investigado.

"Se abre un proyecto de reflexividad cálida. (...) sociología en la que es posible armar situaciones de investigación donde se pueden incorporar relaciones horizontales y no solo jerárquicas –eliminando la convencional separación tajante entre observador (que tiene todo el saber) y observados (que no saben nada ni de sí mismos)–; donde, además, el habla directa de los sujetos –el habla dialógica, no la mera adhesión al habla del investigador– tenga una función principal, y donde se busca encontrar marcos (...) en los que los sujetos tengan auténtico sentido de la acción en la que se encuentran, sin ser extrañados y descontextualizados de su entorno por elementos o dispositivos de observación artificializados" (Alonso, 1998, p. 241)

En esta investigación vamos a presentar un diseño singular de análisis sociológico del discurso, basado principalmente en el enfoque socio-hermenéutico de Luis Enrique Alonso (1998, 2013), con reminiscencias del análisis sociológico del sistema de discursos de Fernando Conde (2009). Además, adecuaremos el enfoque a la materialidad de la técnica de investigación utilizada, una modalidad de entrevista en profundidad con una importante orientación biográfica, por lo que incorporaremos algunas reflexiones relativas al método biográfico (Pujadas Muñoz, 1992) y la investigación cualitativa longitudinal (Caïs et al., 2014). Por otro lado, la interpretación –socio-hermenéutica– que proponemos del sentido de la acción se fundamentará, principalmente, en la reconstrucción de la lógica-en-uso de los agentes sociales –su racionalidad

¹⁵² Dichos condicionantes *"constituyen una de las dimensiones a tener en cuenta a la hora del diseño, del trabajo de campo, del análisis y de la presentación de resultados de la investigación y, por tanto, no deben ser teóricamente comprendidos como limitantes de la investigación, sino como el marco real de su existencia"* (Conde, 2009, pp. 10–11).

práctica– (Bourdieu y Wacquant, 2005), adaptando críticamente el constructivismo estructuralista bourdiano al contexto tecnológicamente (re)mediado en el que se desarrolla la actividad de los sujetos, tal y como hemos planteado en el capítulo 4¹⁵³. Finalmente, también incorporaremos parcialmente algunos aspectos del análisis temático y categorial, vinculado con la teoría fundamentada (Glaser y Strauss, 1967).

Como punto de partida, Alonso distingue tres niveles de acercamiento al análisis de discursos: informacional/cuantitativo, estructural/textual y social/hermenéutico (1998, p. 189)¹⁵⁴, si bien en esta investigación vamos a centrarnos específicamente en el tercero, que tiene que ver con una visión pragmática del discurso, orientada hacia la acción, entendiendo que, *"en la investigación social, el discurso desborda al texto"* (1998, p. 203), por lo que nuestra preocupación no debería ser tanto la delimitación de las estructuras internas del texto como *"encontrar el lugar de los discursos en la producción de las relaciones sociales y la transformación permanente de las mismas"* (1998, p. 203). La idea, por lo tanto, es *"situar los textos en contextos"* (Alonso, 1998, p. 203), intentando indagar en los mecanismos discursivos por los cuales los actores sociales se representan la realidad en la que viven –no de una manera universal, sino a partir de sus posiciones específicas en la estructura y sus disposiciones interiorizadas hacia la acción. El repertorio teórico bourdiano, en su intento de reconstrucción de las racionalidades prácticas de los actores sociales (Bourdieu y Wacquant, 2005), nos ofrece una buena alternativa para indagar en los discursos y narraciones producidas en las entrevistas en profundidad, cuyas narraciones no representan únicamente relatos o testimonios biográficos sobre experiencias personales, sino también una particular interiorización de marcos de sentido y representaciones sobre la realidad que es fundamentalmente social, y que permite a los actores sociales, en base a sus posiciones particulares, interactuar con un mundo cargado de sentido. Como nos recuerda Lahire (2013), la individualización de los procesos de socialización y la fragmentación de experiencias interiorizadas en el habitus no nos puede hacer caer en el individualismo, esto es, en la conceptualización de individuos autónomos, sino todo lo contrario, debemos apuntar a la complejidad y diversificación de instituciones y agentes que influyen en los procesos de socialización de los sujetos. Si el individuo surge, como hombre plural (Lahire, 2004), en los pliegues singulares de lo social (Lahire, 2013), entonces el análisis de las entrevistas en profundidad debe ocupar el espacio intersticial entre la práctica –observable– y los discursos sociales movilizados por parte de los sujetos a lo largo de la dinámica conversacional para dar sentido y situar su propia posición dentro del mundo que les rodea. Asimismo, como nos recuerda Alonso (1998, p. 211), el análisis del discurso implica una reconstrucción de segundo orden, una

¹⁵³ Por un lado, hemos presentado matizaciones de tipo sociológico al modelo bourdiano de articulación entre acción y estructura social a partir del interaccionismo simbólico de orientación fenomenológica de Berger y Luckmann (2008), la sociología figurativa de Norbert Elias (1978), la sociología de la vida cotidiana de Michel de Certeau (1997) y la sociología del individuo de Bernard Lahire (2013). Por otro lado, la aplicabilidad de este enfoque al ámbito digital se ha realizado a partir de las teorías sobre la apropiación (Schäfer, 2011), domesticación (Silverstone, 1993) y remediación (Lasén, 2014) de las tecnologías digitales, así como la investigación sobre las dinámicas específicas de alfabetización digital (Sefton-Green et al., 2009).

¹⁵⁴ El nivel informacional tiene que ver con la disciplina del análisis de contenido, que permite indagar en la *"descripción objetiva, sistemática y cuantitativa de los mensajes"* (Alonso, 1998, p. 189), contando los significantes más repetidos e intentando buscar patrones y relaciones entre palabras. Por otro lado, el nivel estructural se deriva de la confluencia entre lingüística y estructuralismo, intentando desentrañar las estructuras subyacentes y universales que dan coherencia, sentido y significado al texto (Alonso, 1998, p. 190). Se trata del enfoque desarrollado por la semiótica, el psicoanálisis y la lingüística, basado en la aplicación de esquemas y modelos que permiten analizar la forma en que se construye el sentido dentro de un texto: el triángulo de Lévi-Strauss, el cuadrado de Greimas, la delimitación de dicotomías, etc.

interpretación por parte del investigador de las propias experiencias vitales y prácticas reconstruidas narrativamente por parte de los entrevistados. Sin embargo, a diferencia de las aproximaciones de tipo estructural, no buscamos invariantes universales que den sentido al discurso, sino que intentamos indagar en los procesos sociales de producción de los discursos y su articulación con las propias prácticas de los sujetos –como justificación de la acción, negación, reconstrucción de experiencias pasadas, establecimiento de orientaciones hacia el futuro, etc.–.

"El análisis del discurso como análisis sociohermenéutico es un análisis pragmático del texto y de la situación social –micro y macro– que lo ha generado. El trabajo sociohermenéutico parte así de que no buscamos códigos universales, sino el significado de las acciones de los sujetos sociales. Vamos del texto a la acción, del enunciado al sentido de lo vivido. Fundamentar las acciones conlleva averiguar qué significan para los que las realizan y, con ello, tratar de situarse en el lugar de los sujetos. (...) Ponerse en el lugar de los actores no significa, por un lado, usurpar el papel de esos actores, ni, por otro, adoptar la posición única de uno de los actores, sino entrar en un campo de fuerzas que no es armonioso, sino conflictivo; es un campo comunicativo y, por ello, es un juego de poderes" (Alonso, 1998, p. 211)

A la hora de acercarnos a esta reconstrucción del sentido de la acción, una de las primeras decisiones fundamentales, que Conde denomina "*la gran bifurcación*" (2009, p. 103), tiene que ver con la elección de la estrategia de abordaje del material discursivo: ¿descomponemos y fragmentamos el texto u optamos por un abordaje integral del material producido? Esto es, ¿clasificamos y codificamos fragmentos del texto en categorías o intentamos reconstruir el sentido general del discurso? Además, a esta descomposición en unidades básicas se añade otra problemática, relativa al entrelazamiento entre las diversas entrevistas: ¿comenzamos analizando el conjunto de entrevistas como un corpus integral o desarrollamos el análisis desde la particularidad de las experiencias individuales? En nuestro caso, además, en el que se integran dimensiones sincrónicas y longitudinales en la propia dinámica conversacional, la problemática es aún mayor, puesto que los métodos biográficos (Caïs et al., 2014; Pujadas Muñoz, 1992) suelen partir de la reconstrucción de la narración cronológica individual, para después articular relaciones con otros relatos, mientras que las perspectivas de tipo sincrónico de gran parte de las entrevistas en profundidad suelen intentar comenzar por la identificación de temáticas o elementos transversales a las diversas entrevistas. Así, en base al enfoque transductivo (Ibáñez, 1985) que orienta la investigación –por el que teoría y producción empírica se retroalimentan y modifican constantemente a lo largo del proceso de análisis–, hemos optado por la siguiente estrategia de análisis discursivo: *descomposición temática a partir del abordaje integral del material cualitativo*. Esta estrategia de análisis se puede dividir, además, en los siguientes tres ejes que estructuran la escritura de los capítulos dedicados a la exposición de resultados, con el objetivo de hacer la lectura lo más comprensiva y coherente posible:

(a) ***De la fragmentación a la integración***. El procedimiento particular de codificación de la información producida en las entrevistas se fundamenta en la retroalimentación de los criterios de saturación temática *a priori* –codificación derivada de la teoría– y saturación temática inductiva –codificación *in vivo*– (Saunders et al., 2018)¹⁵⁵. El proceso de codificación, por lo tanto, se dirige de lo particular a lo general, estableciendo un proceso de síntesis (Conde, 2009, p. 106) de los códigos en base a patrones de regularidad y a la delimitación de relaciones lógicas entre categorías analíticas, así como la incorporación de la propia teoría y la necesidad de reconstruir

¹⁵⁵ En el Anexo 6 puede consultarse un listado de los códigos más importantes utilizados en base a su procedencia: teórica o *in vivo*.

la diversidad de posiciones sociales y biográficas presentes a lo largo de las narraciones. En este sentido, se ha realizado una codificación secuencial en base a los siguientes momentos:

- (1) En un primer momento, hemos comenzado descomponiendo la totalidad de los textos producidos en códigos asociados a categorías concretas, que emergen de la propia dinámica conversacional o que son delimitadas a priori por la teoría: ordenador, teléfono móvil, trabajo, estudios, saturación, inseguridad, libertad, inmediatez, whatsapp, videojuegos, etc.
- (2) En un segundo momento, se han ido recomponiendo y agrupando estos códigos en grandes ejes temáticos: contextos de uso de Internet, dispositivos tecnológicos, formas y experiencias de uso, procesos de socialización tecnológica, herramientas y aplicaciones mencionadas, aspectos valorativos del uso.
- (3) En un tercer momento, se han relacionado estas categorías temáticas generales con las referencias teóricas relativas al propio proceso de apropiación tecnológica, a las dinámicas generales de alfabetización digital y a la conceptualización del capital digital como constructo teórico que permite incrustar la dimensión fenomenológica de la experiencia con el horizonte pragmático de la actividad social.
- (4) Finalmente, en un cuarto momento, se ha desmantelado la integridad del corpus de textos, desentrañando las diferentes posiciones discursivas que presentan los entrevistados, en base a las categorías fundamentales que estructuran la muestra cualitativa –género, posición generacional y tipo de accesibilidad–, así como el resto de características sociodemográficas y culturales que se han mostrado como relevantes – como el acceso a la universidad o la situación laboral, por ejemplo–.

(b) ***De la descripción a la interpretación.*** En segundo lugar, la organización de los capítulos también responde a una lógica que va de lo más descriptivo a lo más interpretativo, cuyo objetivo es ir reconstruyendo progresivamente, a partir de la propia materialidad de las narraciones desarrolladas por parte de los entrevistados, una meta-reconstrucción o reconstrucción de segundo orden que nos permita articular el nivel biográfico y personal de producción de las entrevistas con el nivel socio-estructural en el que se desarrolla la acción de los sujetos. Sin embargo, como ya hemos destacado, en nuestro modelo de abordaje partimos de la totalidad de los sujetos, cuyos discursos son descompuestos y fragmentados temática y categóricamente, para poder recomponer la variabilidad de experiencias y posiciones discursivas presentes en las entrevistas. Esto no quiere decir volver al plano de lo individual, del testimonio biográfico, sino recomponer una serie de posiciones sociales prototípicas en relación a las formas de accesibilidad tecnológica, a los procesos de socialización en el uso de las TIC, a las experiencias de uso de Internet y a las formas de aprovechamiento tecnológico. Partir de la integralidad de los materiales producidos, por lo tanto, es un factor fundamental del tránsito entre una aproximación de tipo descriptivo, que es más evidente en el capítulo 7 y la primera parte del 8 –dedicada a los procesos de domesticación tecnológica–, hacia una aproximación de tipo interpretativo, mucho más evidente en la segunda parte del capítulo 8, en la que reconstruimos un modelo de formas de alfabetización digital y trayectorias tecno-biográficas prototípicas, y en la totalidad del capítulo 9, que se centra en la explicitación de las experiencias subjetivas de uso de Internet y las dinámicas de aprovechamiento tecnológico, a partir de la introducción del concepto de capital digital.

(c) ***De la accesibilidad a la experiencia de uso.*** Finalmente, la organización de los distintos capítulos en que se compone el análisis de discurso reproduce, en cierta medida, la propia lógica cotidiana de apropiación de las tecnologías por parte de los sujetos, intentando

integrar las dimensiones sincrónicas y diacrónicas incorporadas en las entrevistas –las dimensiones horizontales y verticales del análisis generacional (Caïs et al., 2014, p. 22). Así, en el capítulo 7 nos centramos en las formas actuales de accesibilidad a las TIC y los contextos de uso de Internet, lo cual nos permite explicitar la diversidad de formas de apropiación tecnológica que desarrollan los jóvenes entrevistados. A partir de esta diversidad, en el capítulo 8 reconstruimos biográficamente los procesos de socialización tecnológica, indagando en el entrelazamiento existente entre la domesticación de la tecnología –incorporación de las TIC al espacio de la vida cotidiana a lo largo de la vida– y la alfabetización digital –adquisición de habilidades y disposiciones hacia el uso de las TIC. Finalmente, en el capítulo 9, una vez reconstruidas las trayectorias tecno-biográficas típicas, podemos indagar en la dimensión de la experiencia subjetiva de uso de Internet, la cual está enormemente condicionada por las propias disposiciones, motivaciones y emociones desarrolladas a lo largo de la vida del sujeto, lo cual nos permita completar el análisis con la explicitación de las formas de aprovechamiento tecnológico: la retroalimentación entre las especies tradicionales de capital (económico, cultural y social) con respecto al capital digital, indagando en la dialéctica entre desigualdad digital y estratificación social.

CAPÍTULO 6. EVOLUCIÓN DEL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN EN ESPAÑA (2006-2018)

En esta primera parte del análisis de resultados de nuestra investigación, vamos a centrarnos específicamente en la contextualización de los principales cambios y transformaciones acaecidas en los últimos años en lo que respecta a la enorme generalización del proceso de digitalización y a la introducción de las nuevas tecnologías en la vida de las personas. Así, en los capítulos 6 y 7 desarrollaremos un análisis estadístico de datos secundarios localizado en el contexto español, que nos servirá de punto de partida para el estudio de caso cualitativo posterior, cuya muestra se centra específicamente en la población joven con acceso a Internet de la Comunidad de Madrid. Para este análisis de datos secundarios, como ya mencionamos en el capítulo de metodología, hemos utilizado principalmente la encuesta que elabora anualmente el Instituto Nacional de Estadística sobre Equipamientos y Uso de las Tecnologías de la Información en Hogares, así como los datos sobre sociedad digital agregados por Eurostat, que nos permiten desarrollar una comparabilidad de resultados a nivel europeo. En cuanto a la estructura del análisis, a partir de la gran variedad de variables y dimensiones a tratar, hemos dividido la exposición en dos capítulos claramente diferenciados, que nos permiten ahondar en los aspectos diacrónicos y sincrónicos del uso de las tecnologías digitales entre los jóvenes. De este modo, en el capítulo 6 nos centraremos en el análisis de la evolución de las formas de acceso y uso de Internet en España, mientras que en el capítulo 7 desarrollaremos un análisis multivariable sincrónico más en profundidad sobre las distintas dimensiones de la brecha digital que afectan estructuralmente a la población joven, tomando como referencia los últimos datos publicados por el INE, esto es, la oleada de 2018. Centrándonos en la estructura del capítulo 6, lo hemos dividido en dos epígrafes principales: en el apartado 6.1 desarrollaremos una comparación entre el proceso de digitalización en España y Europa entre 2006 y 2018, mientras que en el apartado 6.2 desarrollaremos una explotación estadística más en profundidad sobre el proceso de digitalización en España, tomando como variables de control el sexo, la edad, el nivel de estudios, la situación laboral y el tamaño de hábitat.

6.1. EL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN EN ESPAÑA Y EUROPA (2006-2018)

En este primer epígrafe de la descripción de las formas de accesibilidad a las tecnologías de la información y comunicación en España vamos a realizar una comparación entre el contexto nacional y el entorno internacional de referencia, con especial énfasis en el ámbito de la Unión Europea, que supone nuestro marco de comparación más cercano. Para ello, vamos a intentar desglosar la evolución de algunos de los indicadores más relevantes recogidos por Eurostat sobre el nivel de desarrollo de la sociedad de la información y el estado del proceso de digitalización en los distintos países que componen nuestro entorno social, político y económico. Entre estos indicadores, encontramos aspectos como el grado de accesibilidad a los ordenadores y teléfonos móviles entre la población, la conectividad a Internet en los hogares, el tipo de conexión utilizada para acceder a la red, el nivel de uso de los diferentes dispositivos tecnológicos o el acceso a Internet en movilidad. Debido a que, posteriormente, realizaremos un análisis más en profundidad en el contexto español sobre las asimetrías sociotécnicas que se vinculan con variables sociodemográficas, en este primer epígrafe, de carácter puramente descriptivo, simplemente nos centraremos en la presentación de algunos datos generales sobre digitalización por país, en comparación con el marco de referencia comunitario.

6.1.1. Brecha digital de acceso

Como punto de partida, encontramos aquellos indicadores que tienen que ver con la accesibilidad a los equipamientos tecnológicos en el hogar. El primero de ellos, recogido en la tabla X, tiene que ver con el **acceso al ordenador en el hogar** de al menos uno de sus miembros, que se ha ido incrementando progresivamente a lo largo de la última década. así, los niveles de accesibilidad al PC en la Unión Europea ya partían de niveles elevados en el año 2007 (64%), habiendo aumentado 20 puntos en el plazo de tan solo diez años; hay que tener en cuenta que, en este proceso, se han diversificado las diversas variedades y tipos de ordenadores personales presentes en el mercado, perdiendo peso el ordenador de sobremesa frente al ordenador portátil y, más recientemente, apareciendo las tablets y los equipos convertibles, que intentan combinar las potencialidades técnicas en términos de productividad de los equipos más físicamente fijados con las posibilidades de portabilidad de los ligeros equipos más móviles, como los portátiles, netbooks o ultrabooks. Si comparamos la situación de España, vemos cómo el proceso de digitalización ha crecido a la par del resto de países de la Unión Europea, si bien el nivel de penetración de los ordenadores personales sigue estando entre 5 y 6 puntos por debajo a la media comunitaria durante todo el periodo. Con respecto a los países de nuestro entorno, los estados de Europa Central, Reino Unido y Suecia ya partían de unos niveles de accesibilidad muy elevados en 2007 (por encima del 70%), de forma que se sitúan en cabeza en este indicador, siendo particularmente relevante el caso de los Países Bajos, donde la penetración de los ordenadores personales, en 2017, alcanza casi la totalidad de los hogares. Por otro lado, entre los países que se encuentran en una mejor posición que España, encontramos Irlanda, Francia y Polonia, siendo relevante este último caso, ya que el país del este partía, en 2007, de una peor situación en términos de penetración de los ordenadores en el hogar (54 frente a 59%), pero su proceso de digitalización ha sido más acelerado que en el caso español, situándose en 2017 con 4 puntos de ventaja. Finalmente, es asimismo relevante el hecho de que, a pesar de la posición española por debajo de la media, los niveles de accesibilidad al PC son superiores a los del resto de países del contexto Mediterráneo, así como a Rumanía, si bien hay que tener en cuenta que la posición de la que partía España, en 2007, era mejor que la de países como Italia, Grecia o Portugal, por lo que

el aumento de la presencia de algún tipo de ordenador en los hogares ha sido más acelerada en estos últimos casos. El ritmo de incremento del PC para el caso español es, finalmente, especialmente alto entre 2007 y 2011 (6 puntos de aumento cada dos años), mientras que se ha reducido en los años posteriores a 3 puntos de incremento cada 2 años, debido precisamente a la sustitución de la accesibilidad desde el ordenador por otro tipo de dispositivos.

Tabla X. Acceso al ordenador en el hogar según país (2007-2017)

País	2007	2009	2011	2013	2015	2017
<i>Países Bajos</i>	86	91	94	95	96	98
<i>Alemania</i>	79	84	87	89	91	93
<i>Suecia</i>	83	88	92	92	88	93
<i>Reino Unido</i>	75	81	85	88	90	92
<i>Bélgica</i>	67	71	79	82	82	85
UE-28	64	72	76	80	82	84
<i>Irlanda</i>	65	73	81	84	84	84
<i>Francia</i>	66	74	78	82	82	84
<i>Polonia</i>	54	66	71	75	78	82
España	59	65	70	73	76	78
<i>Italia</i>	53	61	66	71	73	73
<i>Rumanía</i>	34	46	51	61	69	73
<i>Grecia</i>	40	47	57	60	69	71
<i>Portugal</i>	48	56	64	67	71	71

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

Un indicador estrechamente relacionado con el anterior tiene que ver con la **frecuencia de uso del ordenador**, que varía enormemente según los países analizados, tal y como puede verse en la tabla XI, en el que recogemos el porcentaje de individuos que señala utilizar el PC a diario, ya sea en su hogar, en su lugar de trabajo, su centro de estudios o cualquier otro espacio. En este caso, al igual que encontramos en el indicador de accesibilidad a los ordenadores, el uso diario del PC se ha ido incrementando progresivamente en la última década, tal y como muestra la evolución de la media europea desde el 46 al 64%. Sin embargo, podemos ver cómo el incremento sustancial en la frecuencia de uso se ha producido, precisamente, en los primeros años (entre 2007 y 2011), mientras que a partir de entonces el ritmo de crecimiento ha sido mucho más reducido –o se ha frenado por completo, si tomamos en consideración el caso de los Países Bajos. Con respecto al ranking de frecuencia de acceso, encontramos pocas diferencias en comparación con la tabla anterior, ya que los países centroeuropeos, nórdicos y Reino Unido presentan los niveles de uso diario del PC más elevados (por encima del 70%), siendo nuevamente relevante el caso de los Países Bajos, que lleva presentando unos niveles muy superiores a la media desde hace 10 años. En este caso, sin embargo, España se sitúa muy a la cola del resto de países de nuestro entorno, solo por delante de Rumanía (en apenas 2 puntos), que partía de una posición mucho peor en 2007. Es interesante cómo la frecuencia de uso del ordenador, en el caso español, apenas ha aumentado 11 puntos en la década considerada, mientras que la mayor parte de países de nuestro entorno mediterráneo han incrementado en mayor medida sus niveles de uso diario –Portugal en 16 puntos, Italia en 14 puntos o Grecia en 29 puntos–. La causa de esta diferencia la encontramos en la enorme penetración que los teléfonos móviles inteligentes han tenido entre la población española como medio fundamental de conectividad a la red, como veremos as continuación, lo que ha hecho que el uso diario del ordenador personal, entre la población general, sea significativamente inferior a la media comunitaria y no haya crecido en los últimos años, sino todo lo contrario; de hecho, ha pasado del 51% en 2013 al 47% en 2017, en una

tendencia muy similar a la que encontramos en países de nuestro entorno cercano como Francia, Italia o, en menor medida, Portugal.

Tabla XI. Uso del ordenador a diario según país (2007-2017)

País	2007	2009	2011	2013	2015	2017
<i>Países Bajos</i>	70	76	80	80	80	80
<i>Suecia</i>	68	76	81	79	74	80
<i>Reino Unido</i>	58	67	72	75	75	78
<i>Alemania</i>	57	63	68	71	74	74
<i>Bélgica</i>	54	59	68	70	71	72
UE-28	46	53	58	62	63	64
<i>Irlanda</i>	43	46	58	61	63	62
<i>Francia</i>	49	57	63	65	64	61
<i>Polonia</i>	34	42	48	48	53	60
<i>Grecia</i>	28	32	40	47	54	57
<i>Italia</i>	38	44	50	54	57	52
<i>Portugal</i>	35	39	45	50	53	51
España	36	43	49	51	50	47
<i>Rumanía</i>	18	23	26	34	38	45

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

El siguiente indicador importante tiene que ver con la **disponibilidad de acceso a Internet en el hogar** (Tabla XII), esto es, con la presencia de los equipamientos tecnológicos necesarios para conectarse a Internet de manera fija en los hogares –sin diferenciar entre ADSL, Fibra Óptica o entre conexiones por cable, de datos y redes Wifi¹⁵⁶–. Si la accesibilidad al ordenador se había incrementado especialmente entre 2007 y 2011, en el caso del acceso a Internet en los hogares encontramos un enorme aumento durante todo el periodo analizado –en este caso, disponemos de datos entre 2008 y 2018. En 2008, partíamos de unos niveles de accesibilidad a algún tipo de tecnología de Internet en los hogares del 60% para la media comunitaria (50% en España), mientras que en 2018 el nivel de accesibilidad se sitúa en el 89% para la UE y 86% para España.

Tabla XII. Acceso a Internet en el hogar según país (2008-2018)

País	2008	2009	2011	2013	2015	2017	2018
<i>Países Bajos</i>	86	90	94	95	96	98	98
<i>Reino Unido</i>	71	77	83	88	91	94	95
<i>Alemania</i>	75	79	83	88	90	93	94
<i>Suecia</i>	84	86	91	93	91	95	92
<i>Irlanda</i>	63	67	78	82	85	88	89
UE-28	60	66	73	79	83	87	89
<i>Francia</i>	62	69	76	82	83	86	89
<i>Bélgica</i>	64	67	77	80	82	86	87
España	50	53	63	70	79	83	86
<i>Polonia</i>	48	59	67	72	76	82	84
<i>Italia</i>	47	53	62	69	75	81	84
<i>Rumanía</i>	30	38	47	58	68	76	81
<i>Portugal</i>	46	48	58	62	70	77	79
<i>Grecia</i>	31	38	50	56	68	71	76

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

¹⁵⁶ En este apartado no hemos distinguido entre formas de conexión a Internet en el hogar porque Eurostat no separa claramente la fibra óptica del resto de tecnologías de banda ancha, como el ADSL. En el apartado 6.2, sin embargo, analizaremos el tipo de tecnología utilizada para conectarse a Internet en el contexto español.

Por lo tanto, la conclusión principal es que, si bien el contexto español sigue por detrás de la media, la diferencia se ha reducido de 10 a únicamente 3 puntos de diferencia en los últimos años, aunque los niveles de disponibilidad de Internet son en España, en 2018, los mismos que había en los Países Bajos en 2008. Con respecto al ranking de países, encontramos una distribución muy similar a los indicadores de acceso al ordenador, con los Países Bajos, Reino Unido, Alemania, Suecia e Irlanda ocupando las primeras posiciones –en los cuatro primeros casos por encima del 90% de conectividad–, mientras que los países mediterráneos y del Este se sitúan a la cola. En términos comparativos, la situación española es mejor que la del entorno mediterráneo, siendo Francia el único país de nuestro entorno cercano que se sitúa comparativamente por encima. La alta accesibilidad a Internet en los hogares y la baja frecuencia de uso diario del ordenador, en términos relativos, nos muestra cómo, en el caso español, la conectividad desde los teléfonos móviles lleva la última década siendo especialmente relevante.

De cara a desentrañar las características de la conectividad a la red en cada país, el siguiente indicador tiene que ver con el **tipo de dispositivo tecnológico** utilizado para acceder a Internet (Tabla XIII). En este caso, Eurostat no ofrece datos anteriores a 2016 debido a que la pregunta en concreto no estaba incluida en el cuestionario hasta dicha fecha, por lo que hemos decidido centrarnos en el análisis sincrónico de los distintos dispositivos tecnológicos que las personas del continente europeo utilizan habitualmente para conectarse a la red a partir de la última oleada disponible (2018). En la actualidad, el tipo de accesibilidad a Internet más frecuente, en la UE, se realiza a través del teléfono móvil (74%), seguido del ordenador portátil (52%), el ordenador de sobremesa (42%) y la tablet (35%). Por lo tanto, la conectividad a Internet, en la actualidad, es más frecuente una conectividad vinculada con los dispositivos móviles que con los dispositivos físicamente fijados, lo cual ha supuesto una enorme transformación en la interacción de las personas con su entorno digital en poco más de una década, ya que el acceso a Internet ha dejado de estar constreñido a un entorno muy centralizado del hogar o el espacio de trabajo, extendiéndose a través de los diferentes espacios físicos en los que desarrollamos nuestra actividad diaria, ya que los dispositivos móviles tienen como característica fundamental su funcionalidad en movilidad, el acompañamiento a nuestra propia corporalidad en movimiento.

Tabla XIII. Dispositivos tecnológicos utilizados para acceder a Internet según país (2018)

País	Smartphone	PC de sobremesa	Portátil	Tablet	Otros disp.
<i>Países Bajos</i>	85	48	73	56	18
<i>Reino Unido</i>	84	45	65	59	25
<i>Alemania</i>	82	59	62	44	15
<i>Suecia</i>	86	40	65	46	16
<i>Francia</i>	70	43	58	36	12
<i>Bélgica</i>	72	40	60	39	7
España	83	33	50	36	12
UE-28	74	42	52	35	11
<i>Portugal</i>	67	34	50	30	4
<i>Irlanda</i>	70	20	46	35	8
<i>Polonia</i>	60	32	57	15	4
<i>Grecia</i>	59	33	39	24	2
<i>Italia</i>	67	34	21	19	5
<i>Rumanía</i>	61	36	24	13	1

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

Si comparamos la situación de España con respecto a la media comunitaria, vemos cómo el acceso a Internet desde los smartphones se sitúa significativamente por encima del promedio (83 frente a 74%), mientras que la conexión a través de los ordenadores de sobremesa, por el contrario, se posiciona significativamente por debajo (33 frente a 42%); el portátil, la tablet y el resto de dispositivos, como videoconsolas, Smart-TV, etc., se posicionan en porcentajes muy similares a los de la Unión Europea, lo cual deja a España en una posición bastante curiosa con respecto a los países del entorno comunitario. Por un lado, en términos de conectividad a la red desde el teléfono móvil, España se sitúa a la cabeza de la Unión Europea, con tasas por encima del 80%, similares a las de los Países Bajos, Reino Unido, Alemania o Suecia. Sin embargo, en términos de conectividad desde el ordenador, el contexto español es más similar a países del ámbito mediterráneo (Portugal, Francia, Italia) o de Europa del Este (Polonia, Rumanía). Finalmente, en cuanto a la penetración de las tablets, España se sitúa a la par de países como Francia o Portugal, lo cual nos muestra el carácter distintivo que tiene la accesibilidad a Internet en nuestro país, por debajo de la media comunitaria en lo que se refiere al ordenador de sobremesa, pero muy por encima del promedio en cuanto al uso de los teléfonos móviles inteligentes.

De cara a intentar comprender la asociación específica de los distintos dispositivos tecnológicos con cada uno de los contextos nacionales considerados, debemos intentar ahondar más allá de los niveles generales de penetración de cada uno de estos dispositivos, desentrañando si existe un patrón específico entre determinados equipamientos TIC con ciertos países. Para ello, presentamos en la Tabla XIV la diferencia entre frecuencias observadas y frecuencias esperadas: se trata de un análisis muy sencillo que nos permite analizar la vinculación específica de cada país con unos dispositivos tecnológicos concretos, siempre de forma relativa al resto de países.

Tabla XIV. Dispositivos tecnológicos utilizados para acceder a Internet según país (2018). Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

País	Smartphone	PC de sobremesa	Portátil	Tablet	Otros disp.
<i>Países Bajos</i>	-13,3	-3,7	3,4	9,0	4,6
<i>Reino Unido</i>	-13,6	-6,3	-4,1	12,4	11,7
<i>Alemania</i>	-10,0	10,7	-3,2	0,0	2,5
<i>Suecia</i>	-2,8	-6,7	2,1	3,6	3,9
<i>Francia</i>	-6,9	2,6	3,5	-0,7	1,5
<i>Bélgica</i>	-4,6	-0,2	5,8	2,4	-3,4
España	7,9	-6,5	-3,2	0,1	1,8
<i>Portugal</i>	2,0	-0,1	4,0	-1,0	-4,9
<i>Irlanda</i>	7,1	-13,0	1,5	5,0	-0,6
<i>Polonia</i>	1,0	1,0	15,2	-13,2	-4,0
<i>Grecia</i>	3,9	4,0	0,0	-2,3	-5,5
<i>Italia</i>	15,7	7,1	-15,3	-5,5	-2,0
<i>Rumanía</i>	13,6	11,1	-9,6	-9,7	-5,5

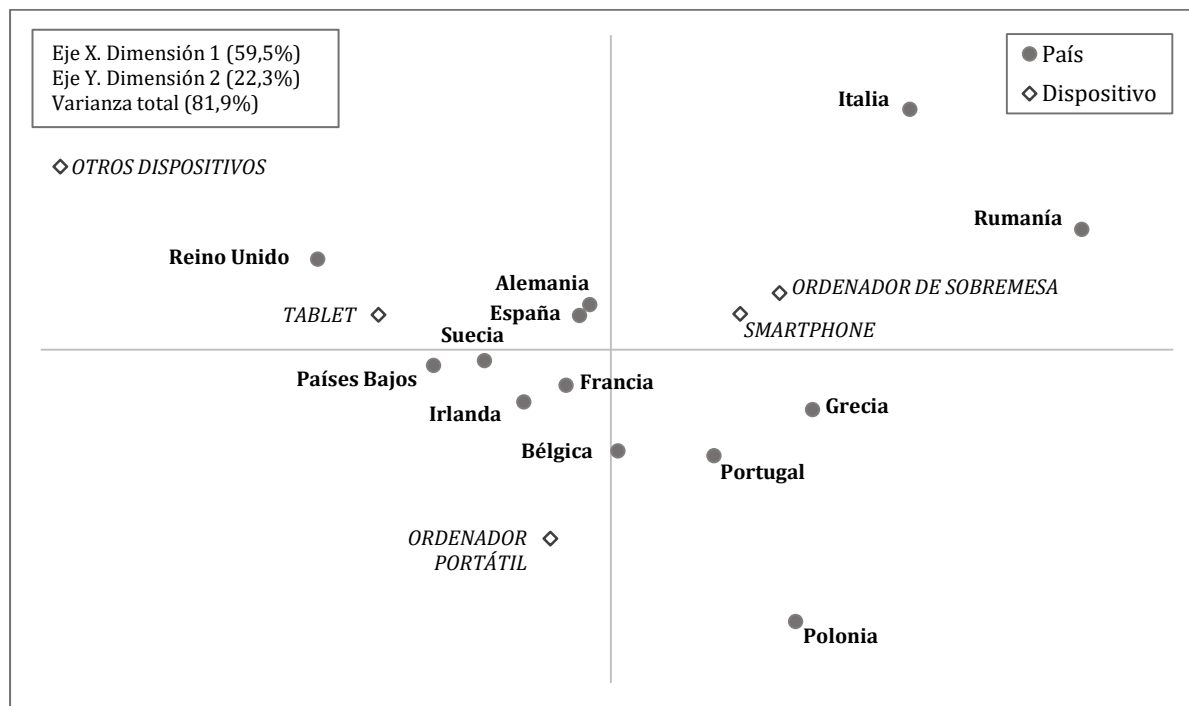
Datos: Porcentajes (%) de frecuencia observada – frecuencia esperada

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Eurostat.

Más allá de las diferencias globales en términos de accesibilidad entre países, podemos señalar algunas ideas en términos de análisis relacional: 1) Los países con más elevado nivel de conectividad (Países Bajos, Reino Unido, Suecia y Alemania) se asocian, principalmente, con los dispositivos más minoritarios y novedosos (tablet, videoconsola, Smart-Tv), ya que sus puntuaciones en estas categorías son comparativamente mayores al resto; 2) Los países mediterráneos y de Europa del Este se asocian más frecuentemente con el uso del smartphone y del ordenador portátil, salvo el caso de Italia y Rumanía, ya que se trata de dos países en los que el uso del ordenador de sobremesa aún es comparativamente mayor al del portátil; 3) España muestra un patrón particular, parecido al de Francia, cuya conectividad se asocia, sobre todo, al

uso del smartphone, pero mantiene unos niveles de penetración de los nuevos dispositivos cercanos o por encima de la media, mientras que se sitúa por debajo en términos del uso de cualquier tipo de ordenador personal, especialmente de sobremesa.

Figura 12. Análisis de correspondencias simple (AC1). Dispositivos de acceso a Internet según país (2018)



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Eurostat

Complementariamente, en la figura 12 presentamos un análisis de correspondencias simple que relaciona, para la oleada de 2018, el tipo de dispositivo desde el que los sujetos acceden a Internet con el país de procedencia, por lo que podemos indagar, de una forma más gráfica, en la relación específica que tienen los distintos equipamientos digitales con la conectividad a la red en cada uno de los contextos nacionales analizados. Como vemos, el análisis presenta una varianza total del 81,9%; en el eje de abscisas (59,5%), que se estructura en base a los dispositivos de acceso más frecuentes (ordenador de sobremesa y smartphone) frente a los dispositivos más minoritarios (tablet y otros dispositivos como videoconsolas, etc.), y el eje de ordenadas (22,3%), que se estructura en la distinción entre el acceso desde el ordenador portátil (en la parte inferior) y el resto de dispositivos (en la parte superior). El análisis de este gráfico debe llevarse a cabo de manera relacional, tomando en consideración que la cercanía entre los países y los dispositivos no implica, necesariamente, una mayor penetración de dicho dispositivo con respecto a otros países –ya que algunos, como los Países Bajos, muestran porcentajes elevados en todos y cada uno de los equipos considerados–, sino una especial vinculación de ese país con un dispositivo en concreto, en relación con el resto de dispositivos. Así, por ejemplo, países como Reino Unido o Países Bajos se posicionan en la parte izquierda del gráfico, puesto que se asocian especialmente con los dispositivos más minoritarios de uso de Internet (Tablet, otros dispositivos), mientras que Italia y Rumanía se sitúan en la parte superior derecha, ya que son los únicos países en los que la presencia del ordenador de sobremesa es superior al ordenador portátil, además de mostrar niveles muy bajos de penetración de las tablets u otros dispositivos. Polonia, por otro lado, se distingue claramente en la parte inferior, ya que es el único país cuyos

niveles de conectividad desde el ordenador portátil son similares a los del smartphone (57 frente a 60%), mientras que el resto de países se posicionan en algún punto más indefinido en el centro de la figura, más escorados hacia alguno de los ejes. Los países mediterráneos (Grecia, Portugal), se orientan claramente hacia el acceso desde el smartphone, mientras que los países centroeuropeos (Francia, Alemania), Irlanda y Suecia se sitúan ligeramente escorados hacia la izquierda, más cerca de la tablet, el ordenador portátil y el resto de dispositivos. Bélgica se sitúa ligeramente escorada hacia la parte inferior del gráfico, debido a que la conectividad en este país se orienta, principalmente, hacia el uso del smartphone, el ordenador portátil y la tablet, pero no tanto otro tipo de dispositivos como videoconsolas o Smart-TV. El caso de España, nuevamente, es curioso, ya que se sitúa casi en el centro del gráfico, ligeramente escorado a la izquierda, debido a los altos niveles de conectividad desde el smartphone y, relativamente, también desde el ordenador portátil, la tablet y el resto de dispositivos, al menos en comparación con el resto de países mediterráneos y de Europa del Este.

Finalmente, el último indicador vinculado con la accesibilidad y uso de los dispositivos tecnológicos tiene que ver con lo que se ha denominado habitualmente **acceso a Internet en movilidad**, esto es, la posibilidad de conectarse a la red fuera de los espacios fijados espacialmente (como el hogar o el centro de trabajo) debido a las características portables de los dispositivos tecnológicos (ordenadores portátiles, *tablets*, *smartphones*) y la emergencia de formas de conexión inalámbricas (redes de datos, *Wifi*, etc.). De este modo, en la tabla XV realizamos un recorrido por la evolución de la conectividad en movilidad desde 2011 –primer año con datos disponibles– hasta 2017, dividiendo entre los dos dispositivos más frecuentes de accesibilidad fuera del hogar, el teléfono móvil y el ordenador portátil. En este caso, los datos muestran un incremento gigantesco de la conectividad en movilidad desde el teléfono móvil, que pasa del 19% para la UE en 2011 al 63% en 2017 (un aumento de 44 puntos), mientras que la conectividad en movilidad desde el ordenador, sumando portátil y tablet, aumenta en una proporción mucho menor, pasando del 21 al 33% (12 puntos). De este modo, si en 2011 ambos tipos de formas de accesibilidad fuera del hogar y del ámbito laboral estaban a la par, para 2017 la conectividad a través del teléfono móvil duplica a la que encontramos desde el ordenador.

Tabla XV. Acceso a Internet en movilidad desde el smartphone y el ordenador según país (2011-2017)

País	Teléfono móvil				Ordenador (portátil + tablet)			
	2011	2013	2015	2017	2011	2013	2015	2017
Países Bajos	38	57	71	84	6	36	38	54
Suecia	33	65	74	84	34	36	43	47
Reino Unido	40	58	73	79	33	35	48	46
Alemania	15	35	57	73	18	27	33	39
Irlanda	20	41	59	71	47	39	40	39
España	17	45	65	76	21	23	24	33
Bélgica	17	37	58	68	15	24	41	38
Francia	22	42	54	64	18	27	38	37
UE-28	19	35	52	63	21	24	31	33
Portugal	7	16	41	56	15	19	28	38
Grecia	8	21	38	48	8	13	23	23
Rumanía	3	10	31	50	5	7	18	21
Polonia	11	21	34	39	18	20	30	22
Italia	11	15	25	31	29	13	14	13

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

Aunque el ranking de países sigue la misma tendencia que hemos venido explicitando con anterioridad, con los países nórdicos, centroeuropeos y Reino Unido en cabeza, mientras que los

países del este y del ámbito mediterráneo se encuentran a la cola, el caso de España vuelve a ser revelador; así, los niveles de conectividad en movilidad en el contexto español se sitúan en la media europea en cuanto al uso del ordenador, con un crecimiento muy similar al que encontramos en el ámbito comunitario, pero los niveles de accesibilidad desde el teléfono móvil se vuelven a posicionar claramente por encima de la media, situándonos en la órbita de países como Irlanda, Alemania o Reino Unido. En términos de conectividad móvil desde el ordenador, España se sitúa por delante de países como Grecia, Italia, Rumanía o Polonia, pero por detrás de los estados de nuestro entorno mediterráneo más cercano (Francia y Portugal), por lo que podemos afirmar claramente que el tipo de accesibilidad a la red más característico en España es el que tiene que ver con el uso del teléfono móvil, una estadística en la que estamos claramente por encima de la media comunitaria. En resumidas cuentas, se trata de unos resultados que muestran la misma tendencia que el resto de indicadores analizados con anterioridad, destacándose España como un país en el que el proceso de digitalización en la última década se ha vinculado mucho más claramente con la generalización masiva de los teléfonos móviles inteligentes antes que por el incremento en la penetración de los ordenadores personales, que han experimentado un aumento mucho más modesto e, incluso, han reducido su presencia en los últimos cinco años, si nos referimos al caso de los ordenadores de sobremesa.

6.1.2. Brecha de habilidades digitales

La segunda sección que vamos a tratar, referida a la comparación del proceso de digitalización en España y Europa tiene que ver con las **habilidades digitales de los sujetos**, esto es, con los conocimientos y destrezas necesarias para el manejo de los dispositivos tecnológicos y para aprovechar las potencialidades de los mismos. Aunque algunos autores consideraron a las habilidades como el segundo nivel de la brecha digital (Hargittai, 2002), actualmente se habla más habitualmente de brecha de habilidades –skills gap, véase Hargittai & Shaw (2015)–, puesto que la segunda brecha se asocia con las formas diferenciales de uso de Internet, tal y como vimos en el capítulo 3. En el apartado 7.2 y el capítulo 8 trabajaremos directamente con los microdatos de la encuesta TIC-H del INE para el contexto español, por lo que desarrollaremos un análisis más en profundidad de las distintas destrezas digitales que se recogen en el cuestionario. Asimismo, en el estudio de caso cualitativo presentaremos un modelo de formas de alfabetización digital mucho más complejo, desarrollado a la luz del análisis de entrevistas en profundidad. Sin embargo, en este apartado vamos a utilizar la tipología establecida por Eurostat de habilidades digitales ante la imposibilidad de acceder a las bases de datos originales¹⁵⁷, ya que nuestro interés fundamental estriba en la comparabilidad de los distintos contextos nacionales, más que en la construcción de los indicadores, que desarrollaremos más profundamente en ulteriores secciones.

Así, en la tabla XVI se muestran los cinco tipos de habilidades digitales (informacionales, de comunicación, de resolución de problemas, de uso de software y generales) para cada uno de los países considerados, con la excepción del caso de Italia, en el que únicamente está disponible el

¹⁵⁷ Eurostat divide las habilidades digitales en cinco grandes grupos: habilidades informacionales, de comunicación, de resolución de problemas, de uso de software y habilidades generales. Además, cada una de estas cinco categorías se divide, a su vez, entre destrezas básicas y destrezas por encima del nivel básico. En nuestro análisis vamos a utilizar este segundo tipo de destrezas (por encima del nivel básico), ya que entendemos que son más discriminatorias a la hora de identificar los conocimientos digitales avanzados o, al menos, por encima de la media, entre la población. En todo caso, esta clasificación se orienta en torno al *DigCom 2.0*, el marco sobre competencias digitales de la Unión Europea (Vuorikari et al., 2016).

dato de habilidades comunicacionales. Como ya hemos mencionado, hemos incluido únicamente la tipología de destrezas que muestran un nivel superior al básico, ya que las habilidades básicas están mucho más generalizadas entre la población y son menos apropiadas para indagar en las desigualdades digitales de tipo cognitivo entre los sujetos de diversos países. En primer lugar, vemos cómo el tipo de habilidades digitales más frecuentes entre la población de la UE son, por este orden, habilidades informacionales (68%), de comunicación (61%), de resolución de problemas (55%), de uso de software (41%) y, finalmente, las habilidades generales¹⁵⁸ (31%). En este indicador, es interesante ver la posición específica de España, ya que los porcentajes para cada una de las diferentes habilidades digitales son prácticamente idénticos a los que encontramos en la media de la Unión Europea, con diferencias que nunca van más allá del 1%. De nuevo, la posición española se encuentra en un nivel intermedio entre los países con un mayor nivel de capacitación digital, que vuelven a ser nórdicos, centroeuropeos o anglosajones (Países Bajos, Suecia, Reino Unido, Alemania y Bélgica) y los países con un nivel bajo de destrezas digitales, que se corresponden con la Europa mediterránea y Europa del Este. En estos indicadores, la situación de España vuelve a parecerse a la de Francia, puesto que salimos mejor parados en términos de habilidades comunicativas (60% frente a 53%) pero estamos por detrás en cuanto a resolución de problemas (54% frente a 60%), mientras que en habilidades informacionales, de uso de software y habilidades generales ambos países se sitúan a la par.

Tabla XVI. Habilidades digitales superiores al nivel básico según país (2017)

País	Informacionales	Comunicación	Res. problemas	Uso de software	Generales
<i>Países Bajos</i>	89	80	78	55	48
<i>Suecia</i>	85	79	77	53	46
<i>Reino Unido</i>	77	78	70	55	46
<i>Alemania</i>	81	67	67	48	37
<i>Bélgica</i>	72	73	57	38	31
España	69	60	54	42	32
UE-28	68	61	55	41	31
<i>Francia</i>	69	53	60	42	29
<i>Italia</i>	-	47	-	-	-
<i>Portugal</i>	61	58	41	43	31
<i>Irlanda</i>	64	62	46	34	28
<i>Polonia</i>	58	51	44	29	21
<i>Grecia</i>	62	51	35	32	22
<i>Rumanía</i>	46	49	28	16	10

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

De nuevo, para ahondar más en los resultados comparativos entre países presentamos, en la tabla XVII, las diferencias entre las frecuencias esperadas y observadas para cada una de las habilidades digitales consideradas. En este caso, vemos cómo en el contexto español, al estar muy en sintonía con la media europea, no encontramos una separación muy relevante entre las habilidades digitales observadas y las establecidas por las frecuencias esperadas; únicamente se muestra un nivel ligeramente inferior de las habilidades comunicativas y un nivel ligeramente superior de las de uso de software, aunque las diferencias son muy reducidas. Sí que podemos observar cómo los países con un mayor nivel global de capacitación digital (Países Bajos, Reino Unido o Suecia), se destacan relativamente en aquellas habilidades digitales menos frecuentes, como son la resolución de problemas, el uso de software o las habilidades generales, mientras

¹⁵⁸ No olvidemos que hablamos de un nivel de destreza superior al nivel básico, motivo por el cual las habilidades generales se posicionan en último lugar.

que puntúan por debajo, en términos comparativos, en las habilidades informacionales y comunicacionales. El caso de los países con menor nivel global de destrezas digitales (Rumanía, Polonia y Grecia) es el inverso, ya que puntúan relativamente por encima del promedio en cuanto a las habilidades informacionales y comunicacionales, pero por debajo en el resto. Como excepciones que rompen esta tendencia podemos citar el caso de Francia, que se asocia especialmente con las habilidades de resolución de problemas (+6,7), o el de Portugal, que se vincula muy característicamente con las habilidades de uso de software (+6,5).

Tabla XVII. Habilidades digitales superiores al nivel básico según país (2017). Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas

País	Informacionales	Comunicación	Res. problemas	Uso de software	Generales
<i>Países Bajos</i>	-4,5	-5,4	4,3	0,4	5,2
<i>Reino Unido</i>	-10,1	-1,5	1,3	4,1	6,2
<i>Suecia</i>	-5,8	-4,0	5,4	-0,1	4,5
<i>Alemania</i>	0,9	-6,2	3,8	1,2	0,4
<i>Portugal</i>	-1,5	0,9	-8,3	6,5	2,4
España	0,4	-2,7	-0,1	1,9	0,6
<i>Francia</i>	1,4	-8,7	6,7	2,5	-1,9
<i>Bélgica</i>	-0,4	6,9	-0,1	-4,3	-2,1
<i>Irlanda</i>	1,5	4,9	-3,3	-2,5	-0,6
<i>Grecia</i>	8,1	1,7	-7,6	0,5	-2,7
<i>Polonia</i>	3,8	1,5	1,2	-2,7	-3,8
<i>Rumanía</i>	6,2	12,6	-3,4	-7,3	-8,2

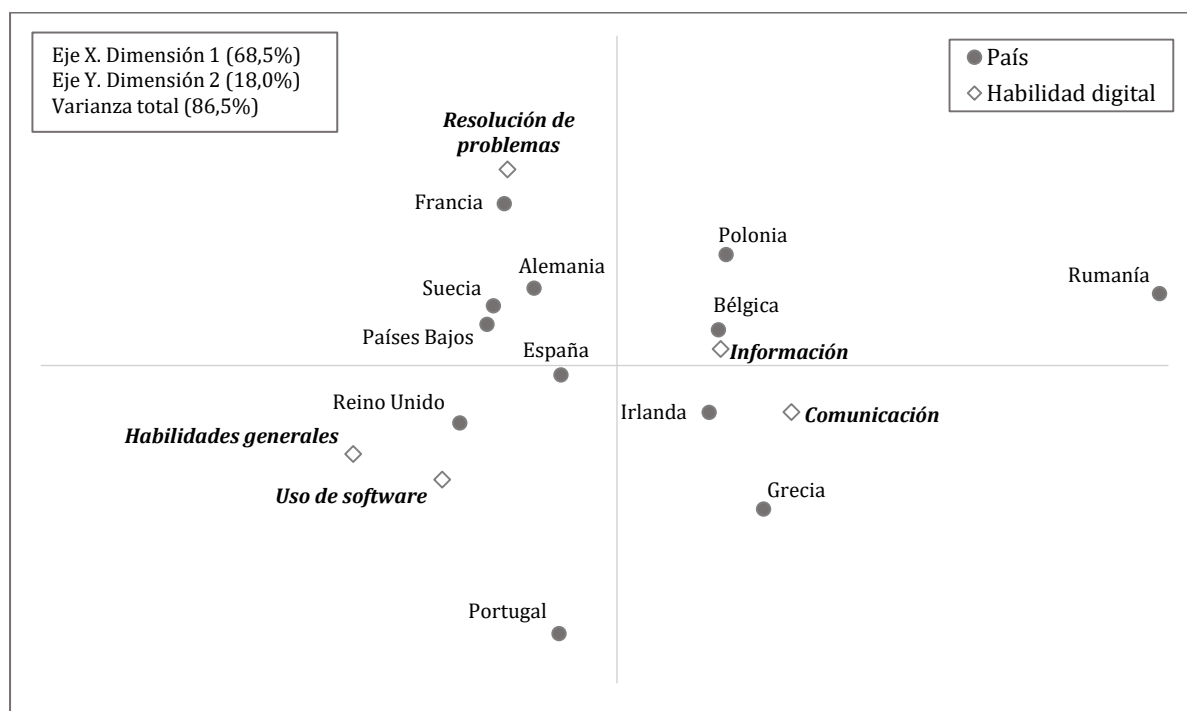
Datos: Porcentajes (%) de frecuencias observadas – frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Eurostat.

Finalmente, en la figura 13 presentamos un análisis de correspondencias simple basado en la tabla de más arriba, en el que ponemos en relación las habilidades digitales de los sujetos con su procedencia. Este análisis acumula un 86,5% de varianza, la mayor parte de la cual es acaparada por el eje de abscisas (68,5%), que polariza el gráfico entre los tipos de habilidad general, de uso de software y de resolución de problemas (a la izquierda), frente a las habilidades relacionadas con la comunicación y el acceso a la información (a la derecha). Por otro lado, el eje de ordenadas (18% de varianza) se estructura en base a la diferenciación entre las destrezas específicas de resolución de problemas (arriba) frente a los conocimientos más generales y de uso de software (abajo). En primer lugar, vemos como Rumanía, el país con un nivel de alfabetización digital más reducido, se sitúa totalmente a la derecha del mapa, debido a su baja puntuación en los cinco indicadores considerados, mientras que, a la izquierda, encontramos a los países más avanzados en términos de capacitación tecnológica, como pueden ser Países Bajos, Reino Unido o Suecia. Francia se posiciona en la parte superior izquierda del gráfico, junto con Alemania, debido a la importancia comparativa de las habilidades de resolución de problemas en estos países, mientras que Bélgica, por otra parte, se posiciona a la derecha debido al peso relativo que, en este estado, presentan las habilidades informacionales y comunicacionales. Portugal, por su parte, muestra unos niveles de uso de software por encima del promedio europeo, motivo por el cual se posiciona de manera característica en la parte inferior del gráfico, a pesar de que sus niveles de capacitación digital en términos de información y comunicación están por debajo de la media comunitaria. De nuevo, España se encuentra en el centro del gráfico, ligeramente escorada hacia la izquierda, debido al patrón de habilidades digitales tan similar al de la media de la UE que encontramos en este contexto. De este modo, el patrón que ya encontrábamos en las formas de accesibilidad de Internet sigue estando presente: generalmente, los países con un mayor nivel de accesibilidad, un uso más variado de Internet o un mayor nivel general de competencias digitales,

suelen destacar precisamente en aquellas formas de accesibilidad, prácticas digitales o habilidades más minoritarias, mientras que los países que están en una peor posición global suelen asociarse particularmente con las formas de acceso, los usos y las competencias más ampliamente generalizadas y comunes entre la población. Por otro lado, la situación de España en términos de digitalización puede calificarse como ambivalente o intermedia, ya que nunca alcanza los niveles de accesibilidad, usabilidad o capacitación de los países del norte y centro de Europa, pero, comparativamente, suele presentar puntuaciones mejores que las del resto de países del entorno mediterráneo.

Figura 13. Análisis de correspondencias simple (AC2). Habilidades digitales superiores al nivel básico según país (2017).



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Eurostat.

6.1.3. Brecha digital de uso

La tercera y última dimensión relevante del proceso de digitalización tiene que ver con los tipos de uso de Internet, esto es, con las prácticas digitales de los sujetos, que entroncan con los análisis de brecha digital de uso o segunda brecha digital. Independientemente de las características del acceso material a los dispositivos, es evidente que no todas las personas realizan las mismas actividades online, no utilizan las potencialidades de las nuevas tecnologías de una forma similar, sino que existen formas muy diferentes de apropiación tecnológica, vinculadas con los contextos sociales particulares de vida, las condiciones socioeconómicas y culturales, los intereses y motivaciones particulares o, en definitiva, con la trayectoria biográfica que las personas desarrollan a lo largo de su vida. Esta dimensión, por lo tanto, se relaciona con lo que se ha denominado tradicionalmente segunda brecha digital (Castaño, 2008) o brecha de uso (Van Deursen y Van Dijk, 2013), y tiene que ver con las prácticas digitales diferenciales de los sujetos, asentadas en sus posibilidades de acceso (primera brecha, brecha de acceso o capital digital objetivado) y en sus capacidades y conocimientos (*skills gap* o brecha de habilidades).

En primer lugar, tal y como recogemos en la tabla XVIII debemos tomar en consideración la **frecuencia de uso de Internet**, puesto que supone uno de los indicadores más relevantes a la hora de comprender la enorme importancia que esta tecnología tiene en la experiencia cotidiana de las personas. En este caso, hemos incluido, tal y como hicimos con la frecuencia de uso del ordenador en el apartado anterior, los porcentajes de acceso diario a la red, independientemente del tipo de dispositivo o del lugar concreto desde el que se acceda. Sin comentar demasiado el ranking, que posiciona a los países según un patrón muy similar al de todas las tablas que hemos estado desgranando con anterioridad, lo que es significativo es el enorme aumento que ha experimentado el uso diario de Internet, gracias a la introducción de los teléfonos móviles, en todos y cada uno de los países analizados, pasando (en la media comunitaria) de un 43% en 2008 a un 76% en 2018. En el caso español, encontramos una tendencia parecida a la del acceso a Internet en hogares, de forma que la diferencia de 9 puntos que encontrábamos en 2008 se ha reducido a solo 4 diez años más tarde; de hecho, se ha producido un aumento de 38 puntos en tan solo una década, lo que implica un crecimiento de más del doble, que ha sido especialmente importante a partir de 2011, precisamente el año en el que el aumento de la presencia de los ordenadores en el hogar comenzó a ralentizarse, siendo sustituidos por los teléfonos móviles como medio primordial de conexión a la red.

Tabla XVIII. Uso diario de Internet según país (2008-2018)

País	2008	2009	2011	2013	2015	2017	2018
<i>Reino Unido</i>	53	60	70	78	83	85	91
<i>Países Bajos</i>	67	73	79	83	85	90	90
<i>Suecia</i>	69	73	80	81	82	90	88
<i>Alemania</i>	51	55	63	69	75	79	84
<i>Bélgica</i>	51	56	65	68	73	76	82
UE-28	43	48	56	62	67	72	76
<i>Francia</i>	47	52	62	66	68	70	75
<i>Irlanda</i>	39	40	55	61	67	70	74
España	34	38	47	54	64	69	72
<i>Italia</i>	35	40	49	54	62	68	-
<i>Portugal</i>	29	33	42	48	55	63	64
<i>Polonia</i>	32	39	45	47	52	61	64
<i>Grecia</i>	23	27	37	47	55	59	61
<i>Rumanía</i>	15	19	24	32	37	47	53

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

Por otro lado, aunque en el análisis cualitativo desarrollaremos mucho más en profundidad esta dimensión, en este epígrafe vamos a realizar una comparación a nivel europeo de las **prácticas digitales** más habitualmente desarrolladas por la ciudadanía, en base a las variables y preguntas recogidas por Eurostat en cada uno de los estados en los que se desarrolla el estudio sobre equipamientos tecnológicos y formas de uso de Internet en los hogares. Así, en la tabla XIX presentamos las distintas formas de uso de Internet¹⁵⁹ recogidas por el instituto estadístico europeo según los distintos países que venimos comparando en este apartado. En este caso, nos hemos centrado en el año 2018 en vez de realizar un análisis evolutivo, ya que muchas de las variables e indicadores han ido modificándose en el propio cuestionario a lo largo del tiempo, por lo que el análisis sincrónico, para esta dimensión en concreto, resulta más apropiado que el análisis diacrónico, permitiéndonos establecer una imagen bastante compleja y pormenorizada de los usos más habituales de los dispositivos digitales en el continente europeo.

¹⁵⁹ En todos los casos, se pregunta sobre si se ha desarrollado dicho uso de Internet alguna vez en los últimos 3 meses.

Tabla XIX. Prácticas digitales y usos de Internet según país (2018)

Prácticas digitales	Países Bajos	Suecia	Reino Unido	Alemania	España	UE-28	Bélgica	Irlanda	Francia	Grecia	Polonia	Portugal	Italia	Rumanía
Correo electrónico	92	86	88	85	69	73	80	69	77	54	61	63	57	42
Búsqueda de información sobre bienes y servicios	89	83	81	86	72	70	75	73	70	65	64	64	40	41
Vídeo por servicios comerciales de intercambio	82	75	74	62	69	57	49	57	48	44	46	40	52	10
Participar en redes sociales	66	70	70	53	58	56	73	60	42	53	50	59	46	61
Banca electrónica	89	84	74	59	49	54	69	58	63	27	44	39	34	7
Vídeo por servicios de intercambio	76	68	67	60	65	53	46	51	45	43	45	39	51	6
Interacción con las autoridades públicas	82	83	59	57	57	52	56	54	71	50	35	42	24	9
Buscar información sobre salud	72	62	58	64	55	51	46	7	46	47	48	45	35	31
Compra de bienes o servicios en los últimos 3 meses	70	64	77	68	43	50	49	52	55	30	37	27	26	13
Escuchar música	50	70	63	44	50	48	38	54	44	52	43	52	40	36
Obtención de información institucional	77	75	47	56	49	44	46	42	46	47	24	36	20	7
Llamadas telefónicas	58	53	49	53	33	42	39	38	31	44	34	34	35	36
TV en Stream	59	65	61	44	39	36	24	39	31	12	20	29	21	13
Completar formularios institucionales online	59	74	45	19	41	34	37	49	59	24	25	30	15	4
Almacenamiento electrónico	26	47	60	36	27	31	18	22	23	35	27	22	32	24
Descargar formularios institucionales	55	49	36	35	39	31	31	35	37	29	22	21	17	5
Jugar o descargar juegos	44	32	34	35	29	29	39	26	29	23	18	29	20	23
Vídeo bajo demanda	55	56	50	28	34	26	21	39	20	8	12	10	17	7
Venta de bienes y servicios	35	25	27	32	11	19	19	24	22	3	14	8	8	3
Economía colaborativa (Alojamiento)	12	25	21	19	21	19	9	8	12	24	12	8	3	8
Concertar una cita con el médico	27	25	14	14	36	18	28	47	25	7	10	12	9	5
Economía colaborativa (transporte)	3	13	23	23	13	8	2	4	12	12	3	4	0	5

Datos: Porcentajes (%)

Fuente: Eurostat

En líneas generales, vemos cómo se presentan usos muy habituales y generalizados de Internet en la parte superior de la tabla, como pueden ser el uso del correo electrónico o la búsqueda de información sobre bienes y servicios, que acaparan porcentajes superiores al 70% en la media de la Unión Europea. Posteriormente, encontramos una serie de prácticas en torno al 50%, que son también bastante comunes, como puede ser el uso de servicios de vídeo online, la participación activa en redes sociales, el uso de aplicaciones de banca electrónica, la compra de bienes o servicios, la realización de algún tipo de trámite institucional o escuchar música. En la parte inferior de la tabla, por otro lado, encontramos las actividades más minoritarias, que tienen que ver con el uso de aplicaciones de transporte (8% para la UE y 13% para España), la concertación de citas con el médico, el uso de webs y aplicaciones de alojamiento o la venta de bienes y servicios (estas tres últimas por debajo del 20%). Estas diferencias, en todo caso, nos muestran que existe una amplia variedad de formas de uso de Internet entre la población y que, si bien existe una serie de usos o prácticas muy generalizadas, también aparecen formas más minoritarias o específicas de aprovechamiento tecnológico que son poco frecuentes entre la población general, ya que son únicamente desarrolladas por una proporción reducida de los sujetos. Aunque en epígrafes posteriores analizaremos las características sociodemográficas de

los sujetos y su relación con la brecha digital de uso, en este apartado sí que podemos mencionar la posición de España con respecto al resto de países analizados del entorno comunitario. Si tomamos como referencia la media de la UE, podemos destacar que España se sitúa, en líneas generales, en porcentajes similares o superiores en casi todos los casos, salvo algunos usos como pueden ser el uso de aplicaciones de banca electrónica, la compra y venta de bienes y servicios, el uso del correo electrónico o el uso de aplicaciones de almacenamiento digital en la nube, si bien las diferencias no son muy grandes. Con respecto al resto de países de nuestro entorno, la media de prácticas realizadas sitúa a España por detrás de países como Alemania, Reino Unido, Suecia o Países Bajos, pero claramente por delante de otros países del entorno mediterráneo (Grecia, Portugal e Italia), de Polonia y de Rumanía, siendo el contexto español bastante similar al que podemos encontrar en Francia.

Como complemento a la mera exposición de los porcentajes generales por país, en la tabla XX mostramos la diferencia entre las frecuencias observadas y esperadas para cada una de las prácticas digitales consideradas.

Tabla XX. Prácticas digitales y usos de Internet según país (2018). Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

Prácticas digitales	Países Bajos	Suecia	Reino Unido	Alemania	España	Bélgica	Irlanda	Francia	Grecia	Polonia	Portugal	Italia	Rumanía
Correo electrónico	-9,9	-16,4	-5,9	2,7	-7,4	8,7	-3,4	4,6	-4,4	5,7	6,2	9,0	10,4
Búsqueda de información sobre bienes y servicios	-10,7	-17,1	-10,9	5,5	-2,8	5,3	2,2	-0,8	7,8	9,9	8,4	-6,9	10,1
Vídeo por servicios comerciales de intercambio	3,9	-3,5	2,0	-1,1	10,4	-5,7	1,5	-7,5	-0,8	3,6	-3,6	15,2	-14,2
Participar en redes sociales	-18,0	-14,4	-7,4	-14,8	-5,0	14,2	0,3	-17,7	4,8	4,4	12,1	6,4	35,0
Banca electrónica	12,2	6,8	3,2	-3,0	-8,6	15,3	3,4	8,4	-17,1	2,3	-3,9	-2,2	-16,8
Vídeo por servicios de intercambio	2,9	-5,4	-0,3	1,0	10,2	-5,1	-0,9	-6,9	1,1	5,3	-1,8	16,6	-16,6
Interacción con las autoridades públicas	7,1	7,7	-10,1	-3,5	0,8	3,6	0,8	17,8	7,0	-5,7	0,2	-11,3	-14,2
Buscar información sobre salud	4,0	-6,3	-4,7	9,1	4,0	-1,6	-41,3	-2,3	8,0	11,1	7,1	3,0	9,9
Compra de bienes o servicios en los últimos 3 meses	2,6	-3,8	14,8	13,5	-7,6	1,8	4,1	7,1	-8,7	0,4	-10,6	-5,8	-7,9
Escuchar música	-20,2	-0,5	-1,7	-12,7	-2,7	-11,1	4,1	-5,9	11,7	4,9	12,8	6,9	14,2
Obtención de información institucional	13,9	11,6	-11,2	5,0	1,6	1,8	-2,9	1,1	10,8	-10,3	0,8	-9,7	-12,6
Llamadas telefónicas	-1,3	-6,5	-5,6	5,1	-11,5	-2,5	-4,1	-11,1	10,0	1,8	0,9	7,1	17,6
TV en Stream	8,6	14,3	14,5	3,3	1,2	-11,3	3,2	-4,8	-16,9	-7,4	0,9	-2,8	-2,6
Completar formularios institucionales online	5,9	20,7	-3,9	-23,9	1,2	-0,1	11,3	21,3	-6,4	-3,8	0,4	-10,0	-12,5
Almacenamiento electrónico	-18,0	2,8	19,4	0,4	-6,0	-12,8	-9,3	-8,3	9,7	3,1	-2,6	11,3	10,4
Descargar formularios institucionales	9,6	3,4	-5,8	-1,6	5,0	-0,7	2,8	4,8	3,0	-2,6	-4,3	-4,4	-9,1
Jugar o descargar juegos	1,9	-10,2	-4,8	1,0	-2,6	9,6	-3,9	-0,9	-1,1	-4,8	5,5	0,2	10,0
Vídeo bajo demanda	15,6	16,4	13,7	-3,8	4,4	-6,6	11,0	-8,0	-14,6	-9,4	-12,0	-1,6	-5,2
Venta de bienes y servicios	9,5	-0,6	3,5	11,4	-8,1	1,2	5,9	3,9	-11,6	0,2	-6,2	-4,0	-4,9
Economía colaborativa (Alojamiento)	-8,1	4,8	2,5	2,8	5,9	-5,1	-6,3	-2,3	12,5	1,1	-3,2	-6,5	1,8
Concertar una cita con el médico	-1,6	-3,7	-12,3	-9,1	14,5	8,0	26,7	4,7	-9,4	-5,5	-3,9	-4,5	-3,9
Economía colaborativa (transporte)	-9,9	0,0	11,1	12,6	3,3	-7,0	-5,2	2,8	4,6	-4,0	-3,2	-6,1	1,0

Datos: Porcentajes (%) de frecuencias observadas – frecuencias esperadas.

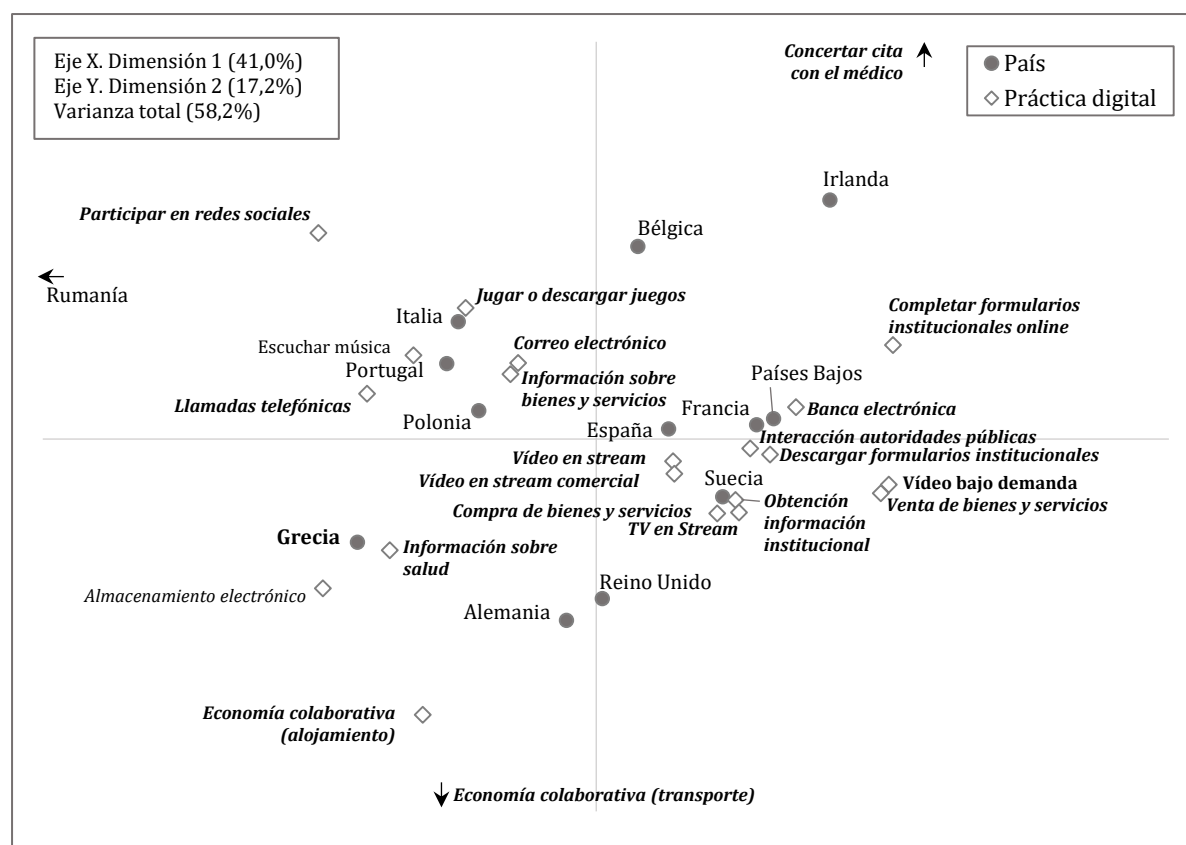
Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Eurostat.

En este sentido, como puede observarse, algunos de los usos más asociados con el contexto español tienen que ver con el uso de servicios de streaming de vídeo (tipo Netflix, Movistar+ o el propio Youtube), la concertación de cita con el médico y la búsqueda de información sobre temas de salud o, en menor medida, el uso de aplicaciones de economía colaborativa para temas de transporte y alojamiento, que se han popularizado enormemente en los últimos años. Por otro lado, el tipo de prácticas digitales por debajo de la media incluyen aspectos como el uso del correo electrónico, la banca electrónica, las llamadas telefónicas, la compra y venta de bienes o servicios o el uso de aplicaciones de almacenamiento electrónico o, en menor medida. Finalmente, prácticas digitales como la búsqueda de información, la interacción con las autoridades públicas, escuchar música o el consumo de videojuegos están, más o menos, alrededor de lo que cabría esperar para una distribución aleatoria de los datos, por lo que no puntúan de manera extrema ni positiva ni negativamente. Con respecto al resto de países, es muy complicado establecer un patrón general, ya que más allá de la mayor o menor presencia de cada uno de los usos digitales considerados, cada país en concreto se vincula con unas prácticas u otras dependiendo de sus características particulares. Así, los usos más frecuentes de Internet (correo electrónico y búsqueda de información) son comparativamente más significativos en los países de menor conectividad (Rumanía, Italia, Portugal, Polonia o Grecia), ya que precisamente gran parte del uso habitual de la red en estos contextos nacionales se modula a través de estos usos más básicos, mientras que los países que muestran un mayor uso general de la red (Países Bajos, Suecia y Reino Unido principalmente) suelen asociarse con otro tipo de usos más minoritarios, como pueden ser el uso de aplicaciones de banca electrónica, los servicios de *stream* y de vídeo bajo demanda o las actividades de compra y venta de bienes o servicios. Lo interesante del caso español es que su patrón se asemeja en algunos aspectos al de los países centroeuropeos (uso de aplicaciones de economía colaborativa y servicios de vídeo online), pero en otros, como las actividades comerciales, estamos más cerca del ámbito mediterráneo.

Finalmente, con el objetivo de indagar un poco más en profundidad sobre las formas diferenciales de uso de Internet en cada país, en la figura 14 se muestra un análisis de correspondencias simple, lo cual nos permite desarrollar, gráficamente, el análisis relacional de la vinculación que existe entre los distintos tipos de uso de Internet entre sí y su articulación con los distintos países incluidos en el análisis. Acumulando una varianza total del 58,2%, el eje de abscisas, que recoge más del 40% de dicha varianza, se estructura entre los usos más relacionados con el ocio y el tiempo libre (a la izquierda), representados por los países con menor variedad de formas de uso, frente a los usos más prácticos, profesionales y de relación con las instituciones (a la derecha), característicos de los países con niveles más altos de conexión digital. El eje de ordenadas, por otro lado, recoge un 17,2% de varianza, dividiendo las prácticas digitales entre aquellas más vinculadas con el uso social y de entretenimiento de la tecnología (en la parte superior) frente a las formas más prácticas o instrumentales de uso (en la parte inferior), representadas por las aplicaciones de economía colaborativa¹⁶⁰.

¹⁶⁰ El concepto de economía colaborativa es, sin duda, enormemente controvertido, ya que algunos autores han discutido las implicaciones neoliberales que suponen estos nuevos modelos de negocio que se fundamentan en poner en contacto a clientes potenciales para que realicen actividades comerciales entre sí a través de las potencialidades tecnológicas de Internet y los nuevos dispositivos, como pueden ser aplicaciones como Uber, Cabify, Airbnb, Wallapop y muchas otras. En el análisis de datos secundarios hemos incluido el concepto, en lugar de hablar simplemente de contratación de servicios de alojamiento y transporte, porque así está especificado en el cuestionario elaborado por Eurostat y el INE. En todo caso y, aunque supera los objetivos de este trabajo, existen aproximaciones críticas con este tipo de modelos de negocio, que se fundamenta en la digitalización, la falta de regulación clara por parte de los estados, la contratación de falsos autónomos y el fraude impositivo (Piñeiro et al., 2017; Slee, 2016).

Figura 14. Análisis de correspondencias simple (AC3). Prácticas digitales según país (2018)



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de Eurostat.

A partir de este mapa de correspondencias, como ya hemos realizado en análisis anteriores, podemos intentar comprender la cercanía relacional entre determinados países con formas específicas de uso de Internet, que tienen un peso relativo significativamente relevante, más allá de los porcentajes globales de presencia de cada una de las prácticas digitales en cada estado. En primer lugar, vemos cómo los dos usos más básicos (correo electrónico e información sobre bienes y servicios) se posicionan en el centro del gráfico, ligeramente escorados a la parte superior izquierda, ya que se trata de prácticas muy generalizadas que discriminan relativamente poco entre los países, al ser bastante frecuentes en todos ellos. En la parte izquierda, sin embargo, asociándose con los usos más vinculados con el ocio y el entretenimiento –redes sociales, escuchar música, llamadas telefónicas, juegos, almacenamiento electrónico, pero también información sobre salud– encontramos a los países que muestran un menor nivel de conectividad, como son los estados del mediterráneo (Portugal, Italia, Grecia), Polonia y Rumanía, que se sitúa muy a la izquierda debido a sus porcentajes especialmente bajos de uso de Internet. En la parte derecha, por otro lado, asociándose con los usos más instrumentales y prácticos –banca electrónica, interacción con las autoridades, compra y venta de bienes y servicios–, así como con los servicios online de streaming de vídeo, encontramos a los países de mayor nivel de conectividad. Dentro de esta clasificación general, Alemania y Reino Unido se escoran hacia la parte inferior, debido a su elevada proporción de uso de aplicaciones y servicios de economía colaborativa, mientras que Irlanda y Bélgica se posicionan en la parte superior, más vinculados con la concertación de cita con el médico o la realización de formularios administrativos e institucionales. El caso de España, dentro de estos cuadrantes, está en una posición intermedia en términos de usabilidad digital, puesto que muestra unas características muy similares a las de

Francia, comparativamente más variadas que las de los países mediterráneos y de Europa del Este, pero por detrás de los estados nórdicos, centroeuropeos y de Reino Unido, cuyos niveles de aprovechamiento tecnológico de Internet son comparativamente superiores. En definitiva, este epígrafe nos sirve para mostrar cómo la posición intermedia que encontrábamos en términos de accesibilidad a las nuevas tecnologías en el ámbito español también aparece en el caso de las formas de uso de Internet, por lo que España no muestra un patrón de digitalización tan parecido al del resto de países mediterráneos como cabría esperar, sino que presenta unos niveles de accesibilidad más similares a los de países como Francia y, en aspectos específicos como es el uso del smartphone, las actividades de streaming de vídeo o las aplicaciones de economía colaborativa, su patrón es bastante similar al de países como Reino Unido, Suecia o Países Bajos, a pesar de que sus porcentajes globales de penetración de este tipo de prácticas digital estén moderadamente por detrás de estos países.

6.2. EL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN DENTRO DE ESPAÑA (2006-2018)

Tras haber dedicado la primera parte del capítulo al análisis de la evolución del proceso de digitalización de España dentro del contexto de la Unión Europea, en esta segunda parte vamos a centrarnos, específicamente, en el análisis de la evolución de las formas de accesibilidad y uso de Internet dentro de España, mostrando las asimetrías y diferencias existentes en cuanto a las siguientes variables sociodemográficas: sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y hábitat de residencia¹⁶¹. El objetivo fundamental para esta segunda parte del capítulo 7 es, por lo tanto, la descripción de las principales desigualdades digitales que existen entre la población residente en España con respecto a sus formas de acceso y uso de Internet, poniendo especial énfasis en la comparación entre los jóvenes y su articulación con el resto de grupos sociales, ya que, como vimos en el marco teórico, la mayor parte de discursos ciberutópicos sobre juventud y nuevas tecnologías, suelen presentar una visión excesivamente determinista, homogénea y reduccionista sobre la articulación entre juventud y tecnologías digitales. En este epígrafe, consecuentemente, partimos de una concepción problematizada de la categoría sociológica de juventud y entendemos que la edad es una variable importante a la hora de analizar los procesos de incorporación de las TIC a determinadas etapas de la vida de los sujetos, como han sugerido algunos trabajos recientes (Haddon, 2018), sin que esto signifique dejar de tomar en consideración la influencia de otro tipo de aspectos sociológicamente relevantes, como puede ser la dimensión de género en el proceso de socialización tecnológica, las condiciones económicas de existencia o el capital cultural de los sujetos.

6.2.1. Brecha digital de acceso

En este primer epígrafe nos centraremos en la reconstrucción de la evolución de las formas de acceso a los dispositivos tecnológicos y en los equipamientos tecnológicos en hogares entre 2006

¹⁶¹ Con respecto al hábitat, en lugar del tamaño de hábitat, usaremos la metodología propuesta por Eurostat, que divide los municipios en tres categorías en base a su densidad de población (densamente poblados, intermedios y poco poblados). Aunque esta clasificación es más superficial, facilita la comparación de los indicadores analizados y nos permite situar los resultados dentro de la metodología más común en el contexto europeo. Para más información sobre esta clasificación, puede consultarse el siguiente enlace (acceso 17-01-2019): https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Regional_typologies_overview#Urban-rural_typology_including_remoteness

y 2018. Para ello, vamos a utilizar la encuesta sobre Equipamientos tecnológicos en los hogares del Instituto Nacional de Estadística, focalizando la explotación de datos en cuatro momentos concretos: 2006, la única oleada disponible antes de la aparición de los smartphones en el mercado; 2010, momento en el que los dispositivos móviles aún eran minoritarios en nuestro país, pero estaban comenzando a popularizarse; 2014, momento en el cual el acceso a Internet desde el teléfono ya estaba ampliamente generalizado entre la población; y 2018, que es la última oleada disponible y, por lo tanto, la que nos permite establecer una imagen comparativa más adecuada a la realidad española actual, en lo que se refiere al uso de las TIC. Asimismo, si bien este análisis se dirige al total de población residente en España¹⁶², en la elaboración de los indicadores y tablas que presentaremos a continuación nos hemos centrado, específicamente, en la población entre 16 y 74 años, debido a que la alta proporción de personas de mayor edad, cuyo nivel de digitalización es, en líneas generales, más reducido que el resto, distorsionaba los resultados estadísticos¹⁶³. Hay que tener en cuenta, por lo tanto, que los resultados que ofrecemos a continuación se refieren a este intervalo de edad –entre 16 y 74 años–, que supone cerca del 85% de la muestra recogida en el cuestionario del INE, por lo que las frecuencias relativas serán, en ocasiones, ligeramente superiores a las que encontraríamos para el total de personas encuestadas.

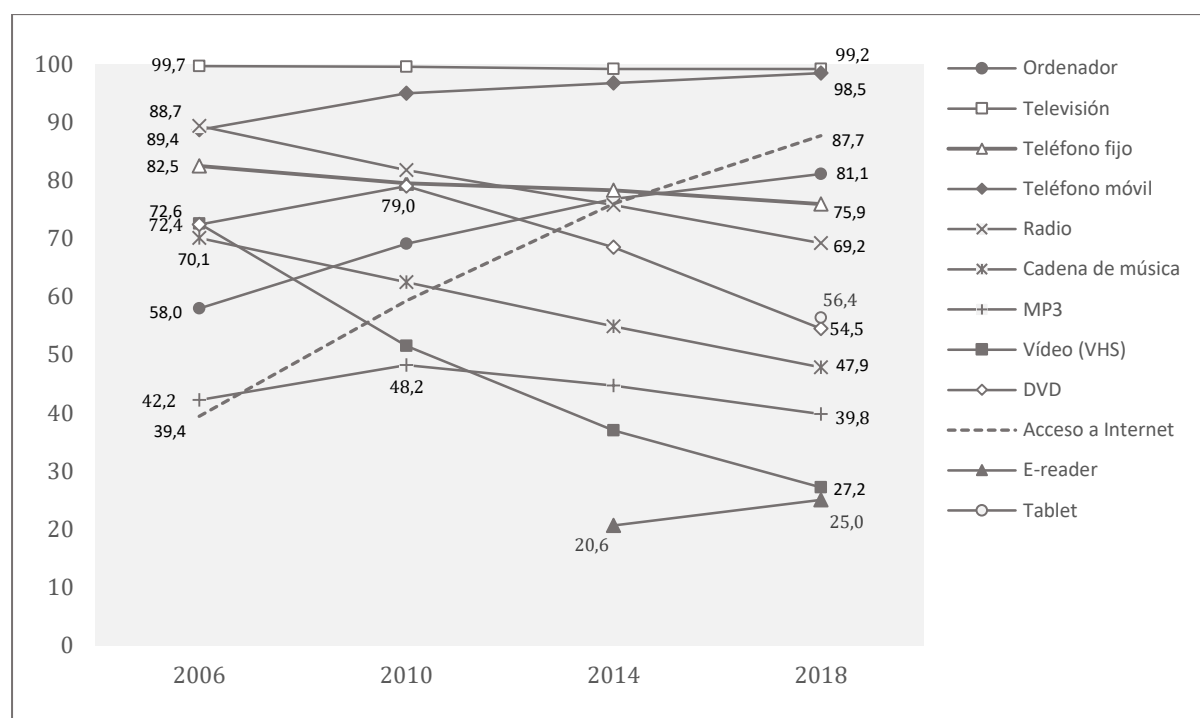
El primer indicador que vamos a considerar tiene que ver con la presencia de **equipamientos tecnológicos dentro del hogar** (Figura 15), que se ha modificado sustancialmente en el intervalo temporal considerado. Así, como puede apreciarse, en el año 2018, los dispositivos con mayor nivel de penetración son la televisión y el teléfono móvil, alcanzando ambos prácticamente el 100% de presencia. De hecho, la televisión se ha mantenido en porcentajes muy altos de presencia en los últimos 12 años, mientras que el teléfono móvil, que ya era un dispositivo habitual en el año 2006 –si bien no el smartphone, sino los teléfonos móviles tradicionales–, ha ido aumentando hasta hacerse presente en la práctica totalidad de hogares. A continuación, la tercera tecnología más frecuente en los hogares es el acceso a Internet –de cualquier tipo–, que ha experimentado un espectacular crecimiento desde 2006, cuando apenas alcanzaba a un 39,4% de los hogares, hasta el 87,7% actual. De hecho, la conexión a Internet supera a la presencia de algún tipo de ordenador personal, que ha experimentado un crecimiento bastante sostenido desde 2006 (58%) hasta 2018 (81,1%). El resto de equipamientos tecnológicos, sin embargo, han ido reduciendo su presencia en los hogares entre 2006 y 2018: la presencia de teléfono fijo ha disminuido ligeramente (del 82,5% al 75,9%); la radio ha pasado del 88,7 al 69,2%; el DVD/Blu-Ray experimentó un crecimiento entre 2006 y 2010 (llegando a alcanzar el 79% de los hogares) para, posteriormente, ir progresivamente reduciendo su presencia, al ser sustituido por los sistemas de reproducción de vídeo en stream (en 2018 su penetración es del 54,5%). Algo similar ocurre con el acceso a dispositivos MP3, que pasaron del 42,2% en 2006 al 48,2% en 2010 para comenzar posteriormente su declive, llegando únicamente al 39,8% en 2018. Finalmente, la caída de los sistemas de VHS es espectacular, pasando de ocupar

¹⁶² El análisis específico sobre la evolución de las formas de accesibilidad y uso de Internet centrado específicamente en los jóvenes puede encontrarse en una publicación reciente (Calderón Gómez, 2019b), por lo que hemos decidido no considerarlo en este texto, debido a su carácter redundante.

¹⁶³ El motivo principal de exclusión de los colectivos de más de 74 años es que su nivel de accesibilidad y uso de Internet es increíblemente reducido –únicamente un 17,7% de personas de este grupo de edad señala haber accedido a Internet alguna vez–, pero suponen prácticamente un 15% de la muestra total de encuestados, por lo que los análisis estadísticos realizados se veían enormemente determinados por este bajo nivel de accesibilidad, invisibilizando otro tipo de asimetrías digitales menos evidentes. Por ello, de cara a las comparaciones bivariadas y análisis multivariantes que se presentan en esta sección, se ha preferido la inclusión del grupo poblacional entre 16 y 74 años, tal y como especificamos en cada una de las tablas y figuras correspondientes.

más de dos tercios de los hogares a menos del 30%, precisamente por estos procesos de sustitución tecnológica por formatos más recientes (DVD, Blu-Ray o sistemas en stream). Existen otros dos dispositivos que han ganado relevancia en los últimos años, pero de los que no hemos podido reconstruir la evolución de su presencia en los hogares a lo largo del periodo analizado: el primero es el lector de libros electrónicos, que ha pasado de estar presente en el 20,6% de los hogares en 2014 a alcanzar el 25% en 2018, lo cual supone un nivel de presencia moderado, pero significativo; el segundo, y más importante, es la tablet, que en 2018 ya está presente en el 56,4% de hogares de personas entre 16 y 74 años, lo cual supone un grado de presencia muy significativo –no tenemos datos comparativos con 2014 en esta pregunta en concreto, lamentablemente.

Figura 15. Equipamientos tecnológicos en el hogar (2006, 2010, 2014, 2018)



Datos: porcentajes (%) sobre el total de la muestra (16-74 años)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

A lo largo de un periodo de tan solo 12 años se aprecia, por lo tanto, cómo se ha producido un proceso de sustitución del tipo de dispositivos tecnológicos más frecuentes en los hogares, ganando peso el ordenador, la accesibilidad a Internet y el teléfono móvil, en detrimento de otro tipo de tecnologías, como pueden ser los sistemas de reproducción de audio y vídeo en físico (DVD, VHS, Cadenas de música, etc.), pero con la excepción de la televisión, que sigue siendo el dispositivo más habitual en los hogares, sin haber experimentado apenas variaciones durante todo el periodo analizado. El siguiente indicador relacionado con los equipamientos tecnológicos en el hogar tiene que ver con la convivencia de distintos dispositivos, motivo por el cual hemos calculado un índice a partir del **número de equipos tecnológicos** presentes en cada hogar. En la tabla XXI, recogemos el promedio de equipos tecnológicos presentes en los hogares para cada uno de los años analizados, tanto del total muestral como de cada una de las variables de control consideradas. Asimismo, presentamos los datos de significatividad de las diferencias entre

grupos según los resultados del análisis de varianza desarrollado para cada variable en cada oleada, así como el coeficiente ETA, que mide la fuerza de la asociación para cada ANOVA¹⁶⁴.

Tabla XXI. Promedio de equipos tecnológicos en el hogar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018)

VARIABLE	CATEGORÍA	MEDIAS*				Sig** y [ETA]**			
		2006	2010	2014	2018 ¹	2006	2010	2014	2018 ¹
TOTAL	Total muestra	6,71	7,25	7,08	7,59	-	-	-	-
SEXO	Hombres	6,80	7,28	7,06	7,63	0,000	0,158	0,480	0,097
	Mujeres	6,64	7,23	7,09	7,56	[0,07]	[0,05]	[0,04]	[0,02]
EDAD	16-19 años	7,72	8,49	8,03	8,53	0,000	0,000	0,000	0,000
	20-24 años	7,37	8,20	7,74	8,30	[0,45]	[0,42]	[0,34]	[0,25]
	25-29 años	6,95	7,56	7,23	7,90				
	30-34 años	7,03	7,54	7,00	7,40				
	35-39 años	7,33	7,79	7,33	7,83				
	40-44 años	7,39	7,95	7,76	8,04				
	45-49 años	7,31	8,03	7,70	8,22				
	50-54 años	7,06	7,64	7,52	7,98				
	55-59 años	6,59	7,12	7,11	7,70				
	60-64 años	5,78	6,31	6,62	7,14				
	65-69 años	5,21	5,78	5,96	6,72				
	70-74 años	4,56	5,07	5,15	6,06				
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	5,41	5,66	5,25	5,54	0,000	0,000	0,000	0,000
	Secundarios obligatorios	6,73	7,30	6,89	7,16	[0,51]	[0,55]	[0,55]	[0,44]
	Bachillerato y FP Medio	7,39	7,95	7,66	8,08				
	FP Superior	7,49	8,21	7,67	8,35				
	Universitarios	7,88	8,47	8,21	8,82				
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	7,28	7,95	7,77	8,18	0,000	0,000	0,000	0,000
	Trabaja por cuenta propia	7,15	7,82	7,48	7,92	[0,53]	[0,52]	[0,45]	[0,29]
	Parado	6,54	7,06	6,67	6,99				
	Estudiante	7,92	8,62	8,18	8,70				
	Labores del hogar	6,23	6,55	6,14	6,41				
	Pensionista	5,07	5,66	6,00	6,69				
TIPO DE HÁBITAT	Otra situación	6,45	6,45	5,81	6,83				
	Densidad alta	7,10	7,65	7,37	7,96	0,000	0,000	0,000	0,000
	Densidad intermedia	6,73	7,33	7,01	7,33	[0,23]	[0,21]	[0,15]	[0,16]
	Densidad baja	6,01	6,51	6,58	6,90				

Datos: *Promedio de equipos TIC en el hogar; **Significatividad de la diferencia ANOVA entre grupos; ***Grado de asociación ANOVA (ETA)

¹En 2018 se han incluido en el cálculo la tablet y el e-reader, que no estaban presentes en el cuestionario en las oleadas anteriores

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Como punto de partida, vemos que el promedio de equipos tecnológicos en el hogar ha aumentado entre 2006 y 2010, para reducirse ligeramente entre 2010 y 2014 y, ya en 2018, volver a incrementarse, si bien hay que tener en cuenta que en esta última oleada se incluyen en el cálculo de este indicador dos dispositivos (la tablet y el e-reader), que no estaban presentes anteriormente. En todo caso, la evolución del total muestral durante todo el periodo nos presenta una presencia media de unos 7,5 equipos TIC en el hogar (en 2018), si bien no se ha producido

¹⁶⁴ El indicador ETA suele utilizarse como medida de fuerza de asociación para los análisis de relaciones no lineales en los que una variable es nominal y la otra está codificada como cuantitativa (Field, 2013; IBM Knowledge Center, 2019), tal y como ocurre con el análisis de varianza (ANOVA) que vamos a presentar a continuación. En este sentido, es el equivalente, para este tipo de modelos, al r de Pearson como medida de correlación en el caso de variables de escala o el coeficiente V de Cramer en el caso de dos variables nominales. Su interpretación es similar, con valores que fluctúan entre 0 y 1, indicando la fuerza de la asociación pero no el sentido de la misma, igual que en caso del coeficiente V de Cramer, otra medida de la fuerza de la asociación para niveles nominales de análisis.

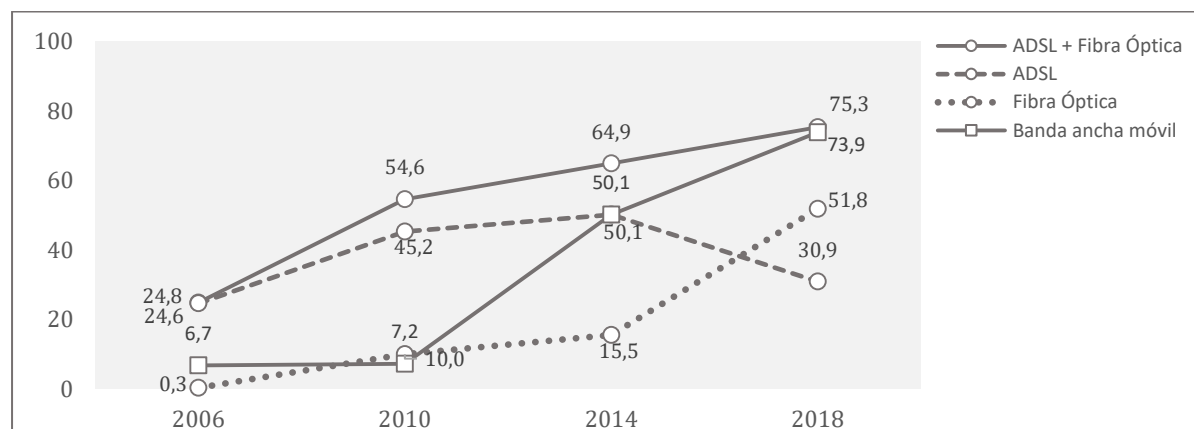
un enorme aumento del número de dispositivos durante los 12 años analizados, sino más bien, en determinados casos, una sustitución de algunos de los equipos más obsoletos (VHS, DVD, teléfono fijo, Cadena de música, etc.) por otro tipo de equipos más recientes (Ordenador portátil, tablet, e-reader o los propios sistemas de conexión a Internet). Debido a que dispositivos como el teléfono móvil y la televisión ya eran enormemente frecuentes en 2006, a lo que hemos asistido en los últimos años es a la sustitución continuada de los teléfonos tradicionales por smartphones, o de televisores de tubo catódico por televisiones de pantalla plana, Full-HD o con tecnología 4K, pero la presencia de este tipo de equipamientos era, y sigue siendo, enormemente habitual en los hogares españoles. Si comenzamos el análisis comparativo, vemos cómo las variables que muestran una mayor asociación en 2018, según los coeficientes ETA, son el nivel de estudios, la situación laboral y la edad, por delante del tamaño de hábitat. Por sexo, no encontramos apenas diferencias en cuanto al número de equipos en el hogar, y la poca variabilidad presente únicamente es estadísticamente significativa en la primera oleada, 2006, mientras que en todas las oleadas posteriores los promedios son prácticamente idénticos entre hombres y mujeres. En cuanto al resto de variables (edad, nivel de estudios, situación laboral y hábitat), sí que encontramos diferencias estadísticamente significativas en las cuatro oleadas analizadas, si bien su grado varía enormemente según el caso. En el caso de la edad, encontramos la mayor presencia de dispositivos en el hogar entre los grupos más jóvenes (menos de 30 años) y entre los adultos de 40 a 54 años¹⁶⁵, mientras que el promedio decae a partir de los 65 años.

Por nivel de estudios, las diferencias están mucho más claras, siendo el promedio de equipos especialmente alto entre los sujetos con estudios superiores, FP y secundarios post-obligatorios (más de 8 equipos). En el caso de las personas con estudios secundarios obligatorios, la media baja hasta alrededor de los 7 equipos, pero es en el caso de los entrevistados con estudios primarios o inferiores donde encontramos una mayor asimetría, con una media de equipos de, únicamente, 5,55, dos puntos por debajo del total de la muestra. En este caso, es interesante ver cómo, entre 2006 y 2018, el promedio de equipos en el hogar ha crecido casi dos puntos entre los encuestados con estudios medios o superiores, pero se ha mantenido alrededor de los 5 puntos en el caso de los sujetos con estudios primarios e inferiores, lo que podría deberse al acceso mucho más minoritario de los colectivos con menor nivel educativo a los dispositivos tecnológicos más recientes (tablet, ordenador portátil, e-reader), experimentando un estancamiento en términos de digitalización que no aparece entre los grupos de mayor nivel de estudios. Con respecto a la situación laboral, encontramos una situación parecida: el promedio de equipos TIC es más alto entre los estudiantes, trabajadores por cuenta ajena y trabajadores por cuenta propia, siendo especialmente bajo entre los parados, pensionistas y las personas dedicadas al trabajo doméstico. En este caso, sí que se aprecia un crecimiento del promedio para estos tres últimos colectivos, pero su nivel de accesibilidad sigue siendo, comparativamente, casi dos puntos inferiores al de los estudiantes. Finalmente, en términos de densidad poblacional, encontramos una mayor media de equipos TIC en las áreas más densamente pobladas, si bien la diferencia, en este caso, es de apenas un punto (7,90 frente a 6,91) y las tres categorías de hábitat consideradas han experimentado un avance en su nivel de digitalización entre 2006 y 2018.

¹⁶⁵ Muchos jóvenes viven en casa de sus padres, por lo que el indicador de promedio de equipos tecnológicos en el hogar no es realmente útil para diferenciar entre aquellos sujetos que adquieren sus propios equipos TIC de quienes simplemente viven en un domicilio en que dichos equipos están presentes. De hecho, el promedio inferior de equipos entre los 30 y 39 años, con respecto a las cohortes de edad inmediatamente superiores, puede explicarse por la mayor presencia de dispositivos antiguos (televisores, VHS, DVD, Radio, Cadena de música, etc.) entre quienes aún viven en el domicilio de sus progenitores.

El siguiente indicador importante tiene que ver con el **tipo de conexión a Internet presente en el hogar**, esto es, con la tecnología disponible en los domicilios para conectarse habitualmente a Internet. Particularmente, vamos a centrarnos en las tres tecnologías más habituales de conexión: (1) la banda ancha mediante ADSL; (2) la banda ancha mediante Fibra Óptica, que permite una mayor velocidad, ancho de banda y una mejor latencia en los hogares; y (3) la banda ancha móvil mediante servicios de datos de alta velocidad, como pueden ser los protocolos 3G y 4G. Así, en la figura 16 se presenta la evolución de estas tres principales formas de conectividad a Internet en los hogares desde 2006 hasta 2018; además, también hemos incluido una categoría combinada de las formas de conexión fija (ADSL + Fibra Óptica), de forma que sea posible comparar la banda ancha móvil con la banda ancha fija. Así, entre 2006 y 2018 ha aumentado enormemente la presencia de equipamientos de conectividad a Internet en los hogares, si bien el ritmo de crecimiento de la banda ancha móvil ha sido mucho más pronunciado, puesto que apenas era relevante antes de 2010, pero a partir de entonces ha experimentado un crecimiento enorme en solo 8 años, pasando de estar presente en únicamente el 7,2% de los hogares españoles a convertirse en 2018 en la segunda forma de conectividad más habitual dentro del hogar, estando presente en 3 de cada 4 casos (73,9%). Con respecto al acceso fijo, ha experimentado un crecimiento más progresivo, pasando de estar en 1 de cada 4 hogares en 2006 a encontrarse en 3 de cada 4 domicilios en 2018, siendo especialmente abrupto el incremento producido durante los primeros años, entre 2006 y 2010. Desgranando este tipo de conectividad fija, nos encontramos con un progresivo proceso de sustitución de las redes de banda ancha basadas en tecnología ADSL, que eran la forma de conectividad red más habitual en 2006 (24,6% de los hogares) por las redes de Fibra Óptica, que han crecido especialmente entre 2014 y 2018, pasando de estar presentes en únicamente el 15,5% de los hogares a alcanzar a más de la mitad de los hogares en tan solo 4 años. De hecho, este incremento de la accesibilidad mediante fibra óptica ha supuesto, en los últimos cuatro años, el descenso de la penetración de la tecnología ADSL, que pasa entre 2014 y 2018 de estar presente en la mitad de los domicilios a únicamente el 30,9% en 2018, lo que nos indica este progresivo proceso de sustitución tecnológica, ya que el porcentaje combinado de ADSL + Fibra Óptica no ha dejado de crecer durante todo el periodo analizado. Por lo tanto, en 2018 el acceso combinado a Fibra y ADSL alcanza un porcentaje de penetración muy similar a las redes de banda ancha móvil, abarcando ambos tipos de tecnología tres cuartas partes de los hogares españoles.

Figura 16. Tipo de conexión a Internet en el hogar (2006, 2010, 2014, 2018)



Datos: porcentajes (%) sobre el total de la muestra (16-74 años)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Si analizamos el tipo de conectividad según las variables de control consideradas¹⁶⁶, podemos destacar algunas asimetrías interesantes con respecto al tipo de conectividad presente en los hogares. Con respecto a la accesibilidad fija conjunta de ADSL + Fibra Óptica (Anexo 2), para el año 2018 nos encontramos con diferencias significativas para todas las variables de comparación, siendo las asociaciones más fuertes las que encontramos por situación laboral (ETA=0,38), edad (ETA=0,28) y nivel de estudios (ETA=0,27), mientras que el tamaño de hábitat (ETA=0,19) y el sexo (ETA=0,03) se quedan con grados de asociación más reducidos. En el caso del sexo, los porcentajes de penetración de la tecnología son muy similares, mostrándose únicamente una proporción ligeramente superior en el caso de los hombres (76,2 frente a 74,5%). Por edad, las diferencias son mucho más acuciantes, pudiéndose establecer varios grupos etarios en base al nivel de accesibilidad: los jóvenes entre 16 y 29 años, con porcentajes de penetración alrededor del 87%; las personas entre 30 y 54 años, con proporciones alrededor del 80%; y los grupos de más edad, en los que la accesibilidad a Internet en el hogar se va reduciendo progresivamente, hasta alcanzar el 46,4% en el caso de las personas entre 70 y 74 años. Con respecto al nivel de estudios, la conectividad es especialmente alta en el caso de los universitarios (91%), pero también entre quienes tienen FP Superior y Bachillerato, con niveles por encima del 85%. En el caso de los estudios secundarios obligatorios, la presencia de Fibra o ADSL en el hogar baja al 72,9%, reduciéndose incluso más, a un somero 44,5%, en el caso de hogares con personas de estudios primarios o inferiores. Por situación laboral, también encontramos asimetrías relevantes, siendo los estudiantes y trabajadores (por cuenta ajena o propia) quienes muestran mayores niveles de conectividad, mientras que pensionistas y personas dedicadas al trabajo doméstico se quedan en niveles por debajo del 60%. Parados (70,1%) y personas en otra situación laboral (66,4%) se quedan en una posición intermedia. Finalmente, por tipo de hábitat, la presencia de acceso a Internet en el hogar es significativamente superior en zonas de alta densidad poblacional (81,5%) frente a las zonas de baja densidad (58,4%), si bien las asimetrías no son tan elevadas con respecto al año 2006, cuando la penetración de Internet en hogares era el doble en el caso de zonas de alta densidad de población.

En definitiva, vemos como la disponibilidad de algún tipo de conexión fija a Internet en el hogar no es, en ningún caso, equitativa, sino que colectivos como las personas de mayor edad, de bajo nivel educativo, inactivos en términos del mercado de trabajo o de zonas de baja densidad poblacional tienen unos niveles de accesibilidad mucho más bajo que los estudiantes, personas de menos de 54 años, personas de nivel educativo medio o superior, los trabajadores de cualquier tipo o los residentes en áreas de alta densidad poblacional. Asimismo, vemos que estas asimetrías se mantienen a lo largo del tiempo, desde 2006 hasta 2018, si bien en la actualidad las desigualdades en términos de conectividad son significativamente más bajas a las que encontrábamos 12 años antes. Si desglosamos el análisis entre las dos tecnologías más habituales en los hogares, ADSL y Fibra Óptica, podemos destacar algunas ideas interesantes. Ya hemos mencionado que, a lo largo del periodo de tiempo analizado, la Fibra Óptica ha sustituido al ADSL como tecnología de conexión a Internet más frecuente en los hogares, si bien los niveles generales de conectividad han ido aumentando progresivamente durante todo el periodo analizado. Así, el ADSL es especialmente relevante en los hogares durante el periodo que abarca entre 2010 y 2014, siendo este el momento en el que encontramos las asimetrías más relevantes en cuanto a la edad

¹⁶⁶ Debido al gran tamaño de cada una de las tablas (ADSL + Fibra Óptica, ADSL, Fibra Óptica y Banda ancha móvil) para cada uno de los cruces, se incluye en el ANEXO 2 la tabulación completa, así como los resultados de los análisis ANOVA correspondientes para medir la significatividad de las relaciones entre variables, por lo que no reproduciremos las tablas a las que aludimos a continuación en el texto principal.

–menor presencia en hogares de más de 60 años–, nivel de estudios –valores especialmente bajos en 2010 y 2014 en los hogares con estudios secundarios y primarios–, y situación laboral –valores muy reducidos para los pensionistas y personas dedicadas al trabajo doméstico–, pero no tanto en términos de género –el porcentaje es tan idéntico que la diferencia ni siquiera es significativa estadísticamente– y tipo de hábitat –hay una presencia ligeramente mayor en las zonas de alta densidad, pero las asimetrías no son muy grandes y, de hecho, para 2018 la presencia de ADSL es más frecuente en zonas poco pobladas y de densidad intermedia, debido al tránsito de las zonas urbanas hacia la fibra óptica. La fuerza de la asociación, en estos casos, es mucho más reducida en todas las variables consideradas, con coeficientes ETA que puntúan alrededor de los 0,10 puntos, salvo el caso del género, donde este valor baja al 0,01, y el caso del tamaño de hábitat, donde la fuerza de la relación es ligeramente superior (0,18).

De hecho, si nos centramos en la evolución de la Fibra Óptica a lo largo del periodo analizado, vemos cómo las primeras asimetrías empiezan a asentarse, para todas las variables analizadas, a partir de 2010, cuando esta tecnología era aún minoritaria en los hogares, pero se hacen muy evidentes en 2018, cuando la fibra se ha convertido en la forma de conectividad más habitual en los hogares, llegado aproximadamente a la mitad de ellos. En este caso, el tamaño de hábitat es la variable que muestra una mayor fuerza de asociación (ETA=0,38), seguida por la situación laboral (ETA=0,28), el nivel de estudios (ETA=0,20) y la edad (ETA=0,18), mientras que el sexo se sigue manteniendo en niveles muy reducidos (ETA=0,03). Así, por género, las primeras asimetrías aparecen, precisamente, en 2018, cuando el porcentaje de penetración de esta forma de conectividad es 3 puntos mayor en el caso de los hombres. Por edad, la presencia de Fibra Óptica es especialmente elevada entre los 16 y los 24 años (alrededor del 65%), sigue estando por encima de la media hasta los 59 años (en torno al 55%) y comienza a reducirse en los hogares de más edad, para alcanzar el 30,7% en el caso de las personas entre 70 y 74 años. Por nivel de estudios, la presencia de esta tecnología es muy relevante en los hogares con personas de estudios universitarios (67,2%), sigue estando en torno al 60% entre personas con estudios de FP o Bachillerato y se reduce enormemente en el caso de los estudios secundarios obligatorios (46,2%) y, especialmente, estudios primarios (26,4%). Por situación laboral, la Fibra destaca entre los estudiantes (66,8%) y trabajadores por cuenta ajena (60,2%), pero su presencia es más reducida entre los trabajadores autónomos y parados (ligeramente por debajo del 50%) y, característicamente, entre pensionistas y personas dedicadas al trabajo doméstico. Finalmente, por tipo de hábitat, encontramos las asimetrías más importantes, precisamente por las dificultades y desigualdades para el despliegue de la Fibra Óptica en las zonas con menos densidad de población, donde la penetración de este tipo de conectividad se sitúa, en 2018, únicamente alrededor del 15%, si bien prácticamente se ha triplicado en los últimos cuatro años. En resumen, vemos cómo persisten en 2018 enormes asimetrías por edad, nivel de estudios, situación laboral y hábitat de residencia, de forma que los grupos sociales mejor conectados son los que han dado el salto, más frecuentemente, a la Fibra Óptica como tipo de tecnología de acceso a Internet en los hogares, mientras que los grupos sociales con menor acceso a la red, si lo tienen, suele ser a través de sistemas de banda ancha más tradicionales.

Por otro lado, tenemos que tomar en consideración las desigualdades vinculadas con el acceso a Internet desde servicios de banda ancha móvil, esto es, a través de paquetes de datos, gracias al uso de dispositivos que pueden conectarse a este tipo de redes 3G o 4G, como son los smartphones, pero también algunas tablets, algunos portátiles a través de la creación de redes Wifi con los teléfonos móviles, etc. En este caso, persisten importantes asimetrías, en 2018, con respecto al uso de este tipo de formas móviles de accesibilidad. Por género, únicamente encontrábamos diferencias significativas en 2006, cuando el acceso móvil a Internet era

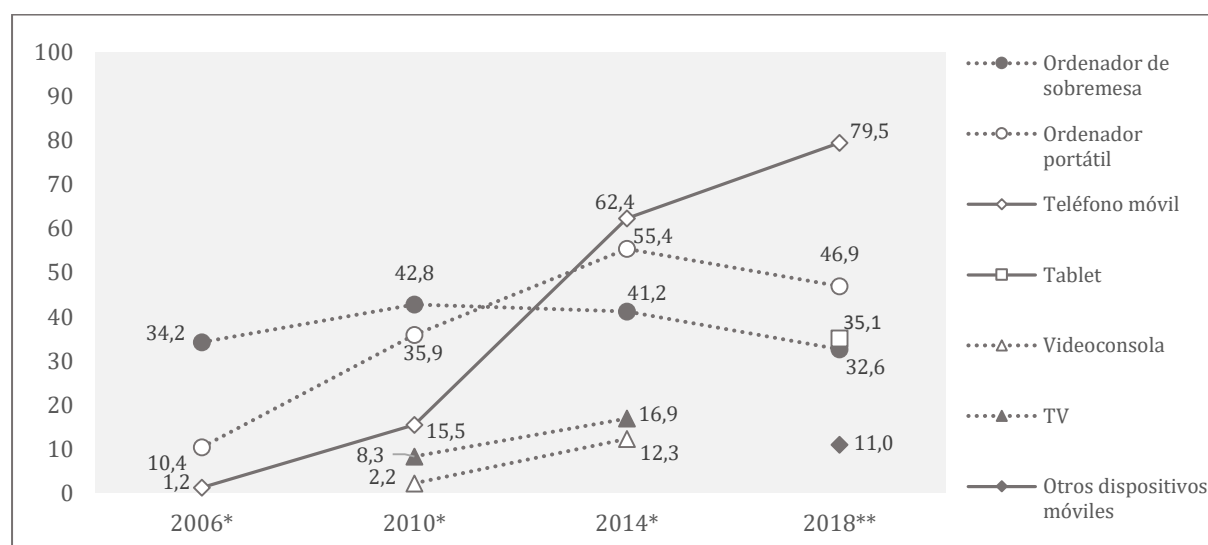
minoritario, pero en 2018 los porcentajes son prácticamente idénticos entre hombres y mujeres. En cuanto al resto de variables, en este caso la situación laboral (ETA=0,30), la edad (ETA=0,29) y el nivel de estudios (ETA=0,26) muestran fuerzas similares de asociación, mientras que el tamaño de hábitat se posiciona claramente por debajo (ETA=0,10). Por edad, es interesante ver cómo, a lo largo del tiempo, la conectividad se ha ido haciendo cada vez más habitual entre distintos grupos de edad, que han incorporado la presencia de Internet en su vida diaria de una forma cada vez más frecuente. Así, en 2018, los niveles de conectividad de las personas de 59 años o menos se sitúan alrededor o por encima del 80%, y solo empiezan a reducirse progresivamente en las personas de mayor edad. Por nivel de estudios, la conectividad sólo es especialmente baja entre las personas con estudios primarios o sin estudios, alcanzando un reducido 46,3%, mientras que en el resto de grupos se sitúa en torno a 3 cuartas partes de la población, llegando al 84,2% en el caso de los universitarios. Por situación laboral, la accesibilidad a servicios de banda ancha móvil es significativamente reducida entre las personas dedicadas al trabajo doméstico y los pensionistas, mientras que, por tipo de hábitat, la penetración de esta tecnología es 10 puntos menor en las zonas de baja densidad poblacional.

Tras el análisis de las formas de conectividad a Internet en el hogar, es el momento de indagar en los **dispositivos utilizados para acceder a la red**, lo cual supone, en la actualidad, uno de los factores más importantes de brecha digital de acceso, una vez que la desigualdad digital ya no puede medirse en términos dicotómicos –tener o no tener acceso, sino que hay que tomar en consideración las condiciones materiales en las que se produce dicho acceso (Van Deursen y van Dijk, 2018). Debido a los cambios metodológicos¹⁶⁷ en la encuesta sobre equipamientos tecnológicos que estamos utilizando como base para el análisis de datos secundarios, la comparación de la evolución en el acceso a Internet desde los distintos dispositivos es complicada, si bien se trata de un indicador enormemente relevante de cara a comprender los cambios que se han producido en cuanto a la accesibilidad a Internet en nuestro país. Como puede verse en la Figura 17, el teléfono móvil se ha configurado, a partir de 2014 como el dispositivo más importante a la hora de conectarse a Internet, pasando del 15,5% que mostraba en dicho año al 62,4% en 2014, para alcanzar posteriormente el 79,5% en 2018, unos niveles de uso enormemente importantes. Con respecto al uso del ordenador, encontramos, en primer lugar, un estancamiento del ordenador de sobremesa en torno al 35% de uso en 2018, volviendo a alcanzar el nivel que tenía en 2006 tras una ligera subida en torno al 42% entre 2010 y 2014. En el caso del ordenador portátil encontramos una tendencia muy diferente, puesto que este dispositivo mejora su presencia enormemente entre 2006 y 2014 (pasa del 10,4 al 55,4%), pero ha vuelto a bajar al 46,9% en 2018, aun por delante del ordenador de sobremesa. Este declive se debe a la aparición de nuevos dispositivos sustitutivos del ordenador portátil, como puede ser la tablet, que aparece por primera vez en 2018 con un 35,1% de presencia como dispositivo de uso de Internet –si bien en este caso no es posible reconstruir la serie histórica más atrás en el tiempo. El uso de la videoconsola y la televisión como dispositivos de conectividad, cuya variable no se ha incluido en 2018, mostraba sin embargo una tendencia positiva entre 2010 y 2014, si bien su presencia global seguía siendo minoritaria, mientras que el uso de otros dispositivos móviles, como relojes inteligentes (*smartwatch*), *e-readers* o videoconsolas portátiles con posibilidad de

¹⁶⁷ Tradicionalmente, se incluía una pregunta sobre equipos utilizados para acceder a Internet en el hogar, donde se presentaban dispositivos como el ordenador de sobremesa, el portátil, el smartphone, la televisión o la videoconsola. En las últimas oleadas, sin embargo, han sustituido esta pregunta por una más genérica, en la que se interpela sobre si ha usado los dispositivos en los últimos 3 meses para acceder a Internet, sin referencia explícita al hogar, incluyendo la tablet y otros dispositivos móviles (como los e-readers, videoconsolas móviles o los relojes electrónicos), pero excluyendo la televisión y las videoconsolas fijas, lo que hace la comparación de resultados complicada.

acceder a Internet aparece en 2018 con unos niveles de presencia del 11%. En resumen, a lo largo del periodo analizado vemos la explosión del teléfono móvil como dispositivo fundamental de conectividad a la red, enormemente generalizado entre la población, la aparición de nuevos dispositivos, como la tablet y otro tipo de gadgets, el estancamiento del ordenador de sobremesa, convertido en un dispositivo de nicho que es utilizado por un tercio de los usuarios, mientras que el ordenador portátil reduce su presencia, pero se sigue manteniendo como un dispositivo enormemente importante a la hora de acceder a Internet, con unos niveles de penetración de casi el 50% en 2018.

Figura 17. Dispositivos utilizados para acceder a Internet al menos una vez en los últimos tres meses (2006, 2010, 2014, 2018)



Datos: porcentajes (%) sobre el total de la muestra (16-74 años)

*Dispositivos utilizados para acceder a Internet en el hogar; **Dispositivos utilizados para acceder a Internet

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

En el caso de los dispositivos utilizados para acceder a Internet, debido a los cambios metodológicos y procedimentales en la pregunta del cuestionario a lo largo de las distintas oleadas, hemos decidido centrar el análisis comparativo en la última oleada disponible (2018), puesto que, si bien la fusión de las categorías de videoconsola y TV limita las potencialidades de análisis sociológico, el desglose de la categoría de tablet nos permite dar cuenta de uno de los dispositivos que más se han popularizado en los últimos años y que, en 2018, supera ya ligeramente a la presencia del PC de sobremesa en los hogares. En la tabla XXII se presenta el desglose del porcentaje de acceso a Internet desde cada uno de los dispositivos considerados según las variables comparativas que estamos utilizando en este apartado, así como los análisis de significatividad pertinentes para mostrar si las diferencias observadas en la tabla son estadísticamente significativas. Como vemos, en este caso encontramos diferencias significativas para todas las variables en todos los dispositivos, salvo en el caso del sexo, en el que únicamente encontramos asimetrías estadísticamente significativas en el caso del uso del ordenador (de cualquier tipo) y otros dispositivos móviles. En cuanto a la fuerza de la asociación (ETA), suele ser especialmente importante, para cada uno de los dispositivos, en el caso de la edad, el nivel de estudios y la situación laboral, mientras que en el caso del tamaño de hábitat y, sobre todo, el sexo, encontramos coeficientes de asociación mucho más reducidos. En todo caso, por género, el uso del PC de sobremesa es el que marca más asimetrías, con niveles de penetración 10 puntos

superiores en el caso de los hombres (ETA=0,11), seguido por el uso de otros dispositivos móviles (ETA=0,08) y, posteriormente, el ordenador portátil (ETA=0,04). Por otro lado, la proporción de uso del teléfono móvil y la tablet, como ya hemos destacado, es idéntica en ambos sexos, por lo que estos indicadores ni siquiera son estadísticamente significativos según los análisis de varianza. Centrándonos en la edad, encontramos importantes asimetrías según el dispositivo: con respecto al móvil, la frecuencia de uso es enormemente alta entre los 16 y los 44 años (alrededor del 95%), mientras que empieza a descender paulatinamente a partir de entonces; con respecto al portátil, su uso más habitual es entre los 20 y 24 años, pero su presencia sigue por encima del 60% hasta los 34 años, y por encima del 50% hasta los 50, por lo que se trata de un dispositivo utilizado de manera frecuente también en la edad adulta. Algo similar ocurre con el ordenador de sobremesa, cuya presencia está casi en el 40% entre los 16 y los 54 años, para reducirse posteriormente. En cuanto a la tablet, su uso es especialmente importante en los grupos entre 35 y 44 años, si bien su presencia sigue siendo bastante relevante en el caso de la población más joven. Finalmente, el uso de otros dispositivos está muy vinculado con la población más joven, particularmente entre los 16 y los 24, alcanzando a 1 de cada 4 encuestados.

Tabla XXII. Dispositivos utilizados para acceder a Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)

VARIABLE	CATEGORÍA	Teléfono móvil		PC portátil		Tablet		PC sobremesa		Otros disp. móviles	
		% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³
TOTAL	Total muestra	79,5	-	46,9	-	35,1	-	32,6	-	11,0	-
SEXO	Hombres	79,6	0,698	49,3	0,000	35,6	0,268	37,9	0,000	13,7	0,000
	Mujeres	79,4	[0,00]	44,9	[0,04]	34,6	[0,01]	28,0	[0,11]	8,6	[0,08]
EDAD	16-19 años	97,1	0,000	70,5	0,000	38,0	0,000	37,9	0,000	25,0	0,000
	20-24 años	98,7	[0,51]	74,4	[0,33]	36,5	[0,22]	39,4	[0,18]	24,8	[0,21]
	25-29 años	98,0		65,2		42,3		39,4		21,6	
	30-34 años	96,9		61,8		43,4		34,5		16,5	
	35-39 años	96,1		58,7		47,5		35,4		15,0	
	40-44 años	95,2		57,9		46,6		39,5		13,9	
	45-49 años	90,5		53,6		41,9		39,8		10,7	
	50-54 años	84,1		48,4		35,3		39,2		8,1	
	55-59 años	75,7		41,0		32,2		32,6		7,3	
	60-64 años	64,5		29,1		24,9		26,7		4,9	
	65-69 años	49,4		22,7		22,3		19,2		4,0	
	70-74 años	33,5		17,7		13,3		13,3		2,7	
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	37,0	0,000	10,2	0,000	9,0	0,000	7,7	0,000	2,3	0,000
	Sec. obligatorios	79,6	[0,46]	33,8	[0,36]	24,8	[0,23]	23,8	[0,24]	8,1	[0,20]
	Bach. y FP Medio	90,1		53,5		39,8		37,0		12,9	
	FP Superior	93,4		61,2		44,2		46,4		15,4	
	Universitarios	95,2		76,0		57,1		50,3		16,7	
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	92,9	0,000	59,1	0,000	45,2	0,000	41,6	0,000	15,0	0,000
	Trabaja por c. propia	88,4	[0,51]	54,1	[0,46]	41,7	[0,35]	41,0	[0,32]	9,8	[0,16]
	Parado	82,3		38,9		26,3		25,1		6,4	
	Estudiante	98,2		78,2		39,7		41,6		25,4	
	Labores del hogar	51,9		16,7		18,2		11,0		3,0	
	Pensionista	49,3		24,0		20,8		20,0		3,7	
	Otra situación	72,6		38,1		27,3		23,2		9,6	
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	82,4	0,273	51,2	0,000	39,6	0,000	36,4	0,000	12,8	0,000
	Densidad intermedia	78,2	[0,10]	43,5	[0,10]	31,0	[0,11]	29,3	[0,10]	9,6	[0,07]
	Densidad baja	70,1		37,1		25,6		24,4		6,6	

Datos: ¹Porcentaje de uso del dispositivo;

²Significatividad de la diferencia entre grupos (ANOVA); ³Grado de Asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

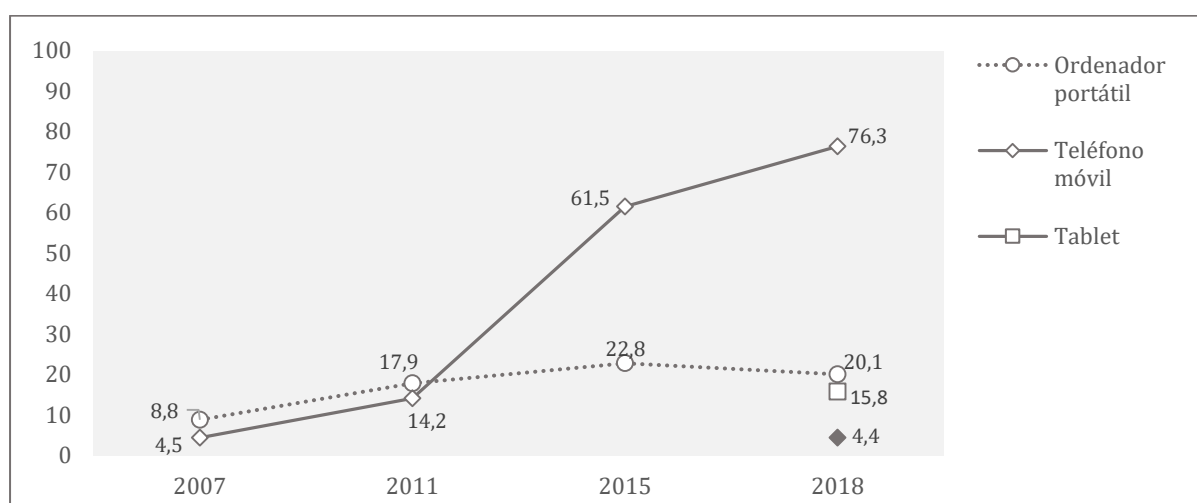
Por nivel de estudios, el patrón general es que todos los dispositivos son utilizados de manera más frecuente, para acceder a Internet, entre la población con mayor nivel de estudios, siendo las desigualdades especialmente evidentes en el caso de las personas con estudios primarios o inferiores: por ejemplo, su uso del uso del teléfono móvil, un dispositivo mucho más generalizado entre la población, muestra únicamente una presencia del 37% entre este colectivo. Las asimetrías son enormes, también, en el caso del ordenador portátil, que es utilizado por el 76% de los universitarios, pero, únicamente, por el 10,2% de las personas con estudios primarios. Por situación laboral, del mismo modo, encontramos algunas diferencias muy relevantes. Así, el uso del teléfono móvil es especialmente bajo en el caso de los pensionistas y personas dedicadas al trabajo doméstico, quienes, además, suelen ser los colectivos que menos uso realizan de cada uno de los dispositivos incluidos en el análisis. El uso del ordenador portátil y de otros dispositivos móviles, por otra parte, se asocia específicamente con los estudiantes, mientras que el uso de la tablet y el ordenador de sobremesa está más repartido, puesto que su penetración es alta entre los estudiantes, pero también entre los trabajadores. Por último, en lo que se refiere al tipo de hábitat, la frecuencia de uso de cada dispositivo es siempre mayor en el caso de las áreas de elevada densidad de población, siendo esta asimetría del doble en el caso de los otros dispositivos (12,8% en zonas de alta densidad frente al 6,6% en zonas de baja densidad).

Finalmente, el último indicador que vamos a considerar, relativo con las formas de accesibilidad a la red, es el **uso de los dispositivos tecnológicos en movilidad**, puesto que la conectividad móvil supone, en la actualidad, una de las principales formas de acceso cotidiano a Internet, permitiendo la conectividad continua a través de dispositivos físicamente portables y conectables a través de redes inalámbricas, como pueden ser los smartphones, pero también las tablets o, en menor medida, los portátiles. Así, en la Figura 18, se presenta la evolución en los últimos años del acceso a Internet en movilidad desde el teléfono móvil, el ordenador portátil, la tablet y otro tipo de dispositivos¹⁶⁸. Principalmente, se puede observar el enorme crecimiento que ha experimentado la accesibilidad en movilidad desde el teléfono móvil, especialmente a partir de 2011, año en el que aún se encontraba por detrás del uso del ordenador portátil (14,2% frente a 17,9%). Para 2015, la accesibilidad se había cuadruplicado, alcanzando al 61,5% de los encuestados, y para 2018 los datos reflejan unos niveles de uso del smartphone fuera del hogar por encima del 76,3%, con lo que no es arriesgado señalar que los teléfonos móviles son, en la actualidad, los dispositivos más importantes a la hora de garantizar la conexión de las personas a la red, especialmente fuera del hogar, pero, como ya vimos en el indicador anterior, también en el ámbito doméstico. Con respecto al portátil, se atisba un crecimiento mucho más moderado, pero igualmente significativo, que muestra su mayor nivel de incremento entre 2007 y 2011, doblando su presencia como dispositivo de acceso en movilidad (del 8,8 al 17,9%). Posteriormente, el crecimiento se ha estancado en torno a una quinta parte de los encuestados, puesto que tras alcanzar su máximo en 2014 (22,8%), en 2018 vuelve a situarse alrededor del 20% de uso fuera del hogar. Finalmente, en el caso de la tablet y otro tipo de dispositivos, como pueden ser videoconsolas portátiles, *weareables* (relojes inteligentes, bandas de cuantificación de actividad, e-readers, etc.), no tenemos datos históricos más allá de 2018, si bien la presencia de los mismos sigue siendo bastante reducida: un 15,8% en el caso de la tablet y un 4,4% en el caso del resto de dispositivos. Una conclusión interesante es que las tablets, pensadas como

¹⁶⁸ Para esta tabla, hemos tenido que comenzar la serie histórica en 2007 y continuarla en 2011 y 2015, ya que el dato no se recogió ni en 2006 ni en 2010. Así, en este caso encontramos una diferencia de cuatro años entre cada uno de los periodos analizados, salvo entre 2015 y 2018, donde la diferencia es de tan solo 3 años, lo cual debe ser tomado en consideración a la hora de interpretar el gráfico.

dispositivos móviles para acceder a Internet con mayor comodidad y prestaciones que un teléfono móvil, sin embargo son más frecuentemente utilizadas en el ámbito doméstico que en las actividades cotidianas de movilidad, puesto que son utilizadas, en 2018, por el 35,1% de los sujetos entrevistados, pero menos de la mitad destacan su utilización fuera de casa. En el análisis cualitativo que desarrollaremos posteriormente ahondaremos más en profundidad sobre esta idea, en base a las experiencias y discursos de los entrevistados, en los que se confirma esta especial vinculación de la tablet como un dispositivo cuyo mayor uso se encuentra en el ámbito del hogar, si bien también es utilizado, de forma más minoritaria, en algunas de las prácticas de movilidad de los sujetos, especialmente para consumir material audiovisual durante los momento de uso del transporte urbano.

Figura 18. Dispositivos utilizados para acceder a Internet en movilidad al menos una vez en los últimos tres meses (2007, 2011, 2015, 2018)



Datos: porcentajes (%) sobre el total de la muestra (16-74 años).

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Al igual que en el caso del indicador de uso general de los dispositivos para acceder a Internet, vamos a centrarnos, a continuación, en el análisis sincrónico, para la oleada de 2018, de las diferencias observadas entre la población española con respecto al tipo de accesibilidad en movilidad más frecuente, la cual recogemos en la tabla XXIII. Como en el resto de casos, las variables que muestran una mayor fuerza de asociación para los distintos dispositivos son, generalmente, la situación laboral, el nivel de estudios y la edad, muy por encima del tamaño de hábitat y, sobre todo, del género. Comenzando por esta última variable, encontramos diferencias significativas en el uso del ordenador portátil, la tablet y otros dispositivos en movilidad, pero no el teléfono móvil, siendo el porcentaje de uso de estos tres tipos de dispositivos ligeramente superior en el caso de los hombres. Por edad, el uso del teléfono móvil fuera del hogar es especialmente frecuente entre los 16 y los 44 años –por encima del 90%–, pero sigue manteniéndose en unos porcentajes bastante elevados hasta casi los 60 años, siendo los grupos de más edad los que menos se conectar a la red a través de teléfonos inteligentes. En el caso del portátil, su presencia más significativa se encuentra entre los 20 y los 29 años, mientras que en caso de la tablet su uso en movilidad es más o menos frecuente (en torno a una quinta parte de la muestra) entre los 20 y los 29 años. Finalmente, el uso de otros dispositivos en movilidad tiene su mayor presencia entre los 20 y 24 años, si bien los porcentajes globales de uso son bastante reducidos. Por nivel de estudios, la proporción de uso de todos los dispositivos es mayor entre

grupos con un mayor nivel formativo, si bien las diferencias son especialmente altas en el caso del portátil, la tablet y otros dispositivos, mientras que el teléfono móvil únicamente muestra una presencia muy baja en el caso de personas con estudios primarios o inferiores (33,3%). Por situación laboral, encontramos las asimetrías recurrentes –menor nivel de accesibilidad de pensionistas y personas dedicadas al trabajo doméstico–. El portátil, específicamente se asocia con los estudiantes, mientras que la tablet está más vinculada con trabajadores. Finalmente, por tipo de hábitat, se muestran unos mayores niveles de conectividad en zonas más densamente pobladas, si bien las diferencias no son tan importantes como en el caso del nivel de estudios o la situación laboral.

Tabla XXIII. Dispositivos utilizados para acceder a Internet en movilidad según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)

VARIABLE	CATEGORÍA	Teléfono móvil		PC portátil		Tablet		Otros dispositivos móviles	
		% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³
TOTAL	Total muestra	76,3	-	20,1	-	15,8	-	4,4	-
SEXO	Hombres	76,9	0,119	22,7	0,000	17,2	0,000	5,1	0,000
	Mujeres	75,8	[0,00]	17,8	[0,06]	14,6	[0,03]	3,8	[0,03]
EDAD	16-19 años	94,6	0,000	33,3	0,000	17,3	0,000	5,8	0,000
	20-24 años	97,8	[0,51]	42,3	[0,24]	19,3	[0,14]	9,8	[0,10]
	25-29 años	97,1		37,1		21,7		7,5	
	30-34 años	95,9		27,9		19,6		7,0	
	35-39 años	94,7		27,2		20,5		5,8	
	40-44 años	92,9		23,2		20,5		5,9	
	45-49 años	87,3		20,9		19,6		5,1	
	50-54 años	80,2		19,3		16,3		3,7	
	55-59 años	71,0		16,8		14,1		2,6	
	60-64 años	59,7		10,0		9,8		2,5	
	65-69 años	44,7		7,3		9,2		1,9	
	70-74 años	29,7		6,2		6,5		1,5	
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	33,3	0,000	2,6	0,000	2,8	0,000	0,4	0,000
	Sec. obligatorios	75,6	[0,46]	10,0	[0,27]	8,0	[0,18]	2,3	[0,12]
	Bach. y FP Medio	86,5		21,4		18,2		4,6	
	FP Superior	90,8		27,0		19,6		6,5	
	Universitarios	93,5		39,3		29,8		8,6	
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	90,3	0,000	25,8	0,000	21,1	0,000	6,5	0,000
	Trabaja por c. propia	85,6	[0,50]	28,9	[0,33]	21,9	[0,27]	4,1	[0,14]
	Parado	78,4		11,2		8,1		2,1	
	Estudiante	96,8		43,8		19,9		7,6	
	Labores del hogar	46,1		3,8		5,6		0,5	
	Pensionista	45,4		7,7		8,8		1,8	
	Otra situación	69,5		14,3		14,1		3,2	
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	79,4	0,000	22,7	0,000	18,2	0,000	5,4	0,000
	Densidad intermedia	74,6	[0,10]	17,4	[0,08]	13,4	[0,08]	3,5	[0,06]
	Densidad baja	67,2		15,0		11,4		2,3	

Datos: ¹Porcentaje de uso del dispositivo;

²Significatividad de la diferencia entre grupos (ANOVA); ³Grado de asociación ETA

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Con el objetivo de profundizar un poco más en el análisis de los dispositivos utilizados para conectarse a Internet, hemos desarrollado un análisis relacional en base a la diferencia entre las frecuencias observadas en los porcentajes de uso de los dispositivos y las frecuencias esperadas que se presentarían si no existiera ningún tipo de asociación entre las variables (Tabla XXIV). De este modo, es posible comprender, más allá de los datos globales de mayor o menor uso de los

dispositivos, si existe una especial vinculación entre los equipos tecnológicos y los distintos grupos sociales que hemos venido comparando.

Tabla XXIV. Dispositivos utilizados para acceder a Internet en general y en movilidad. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018).

VARIABLE	CATEGORÍA	PC sobremesa	PC portátil	Teléfono móvil	Tablet	Otros disp.	PC portátil [movilidad]	Teléfono móvil [movilidad]	Tablet [movilidad]	Otros disp. [movilidad]
SEXO	Hombres	4,4	-0,5	-4,0	-0,2	1,5	0,8	-3,4	0,9	0,5
	Mujeres	-2,5	-0,4	3,3	2,1	-2,4	-2,2	2,7	-0,2	-0,4
EDAD	16-19 años	-3,7	8,6	-6,6	-6,4	10,0	6,1	-5,2	-2,8	0,0
	20-24 años	-4,5	9,1	-10,8	-10,4	8,8	13,5	-7,5	-2,0	3,7
	25-29 años	-3,2	1,8	-8,4	-3,2	6,2	9,3	-5,1	1,1	1,6
	30-34 años	-5,5	2,3	-2,9	0,7	2,0	1,7	-0,1	0,2	1,5
	35-39 años	-4,3	-0,4	-3,0	5,1	0,6	1,2	-0,6	1,2	0,3
	40-44 años	0,3	-0,4	-2,6	4,7	-0,3	-2,5	-1,2	1,5	0,5
	45-49 años	3,2	-0,8	-0,8	2,8	-2,6	-3,1	-0,5	1,9	0,0
	50-54 años	6,0	-0,9	1,3	-0,1	-3,9	-2,4	0,7	0,2	-0,9
	55-59 años	3,5	-2,2	3,2	1,1	-3,3	-2,2	1,3	0,0	-1,4
	60-64 años	3,7	-5,1	7,1	0,3	-3,4	-5,0	4,5	-1,4	-0,7
	65-69 años	1,3	-3,9	4,7	3,2	-2,5	-4,4	1,7	0,5	-0,6
	70-74 años	1,0	-0,6	2,7	0,2	-1,7	-1,9	0,1	0,6	-0,2
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	-2,7	-5,3	11,0	-2,2	-1,5	-4,2	8,3	-2,3	-1,1
	Sec. obligatorios	-2,6	-5,4	13,8	-3,4	-1,4	-7,2	12,4	-4,8	-1,3
	Bach. y FP Medio	1,0	-0,2	0,1	1,3	-0,1	-2,2	-0,1	0,7	-0,4
	FP Superior	6,3	1,6	-6,6	1,4	0,9	0,8	-5,4	0,2	0,9
	Universitarios	4,1	7,3	-20,2	7,7	-0,1	9,0	-17,4	7,3	2,2
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	2,2	0,5	-5,5	3,1	0,7	0,1	-4,2	2,0	1,1
	Trabaja por c. propia	3,8	-1,3	-4,5	1,9	-3,7	4,6	-3,7	3,9	-1,0
	Parado	-2,5	-2,2	13,3	-3,2	-3,6	-6,8	12,2	-5,3	-1,7
	Estudiante	-3,1	11,7	-13,4	-8,1	9,2	14,6	-10,5	-1,8	1,4
	Labores del hogar	-4,6	-6,4	13,1	1,6	-2,7	-6,3	8,8	-2,0	-1,6
	Pensionista	2,1	-2,8	4,4	1,6	-2,8	-4,1	2,2	0,1	-0,7
	Otra situación	-3,8	-1,9	5,3	-1,5	-0,2	-3,3	4,8	1,0	-0,5
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	1,9	-0,1	-3,7	2,7	0,3	0,2	-3,3	1,4	0,7
	Densidad intermedia	-0,5	-0,8	3,9	-0,8	-1,2	-2,0	3,2	-1,1	-0,6
	Densidad baja	-1,3	-1,2	5,9	-1,9	-2,7	-1,9	5,4	-1,0	-1,2

Datos: Porcentajes (%) de frecuencias observadas – frecuencias esperadas

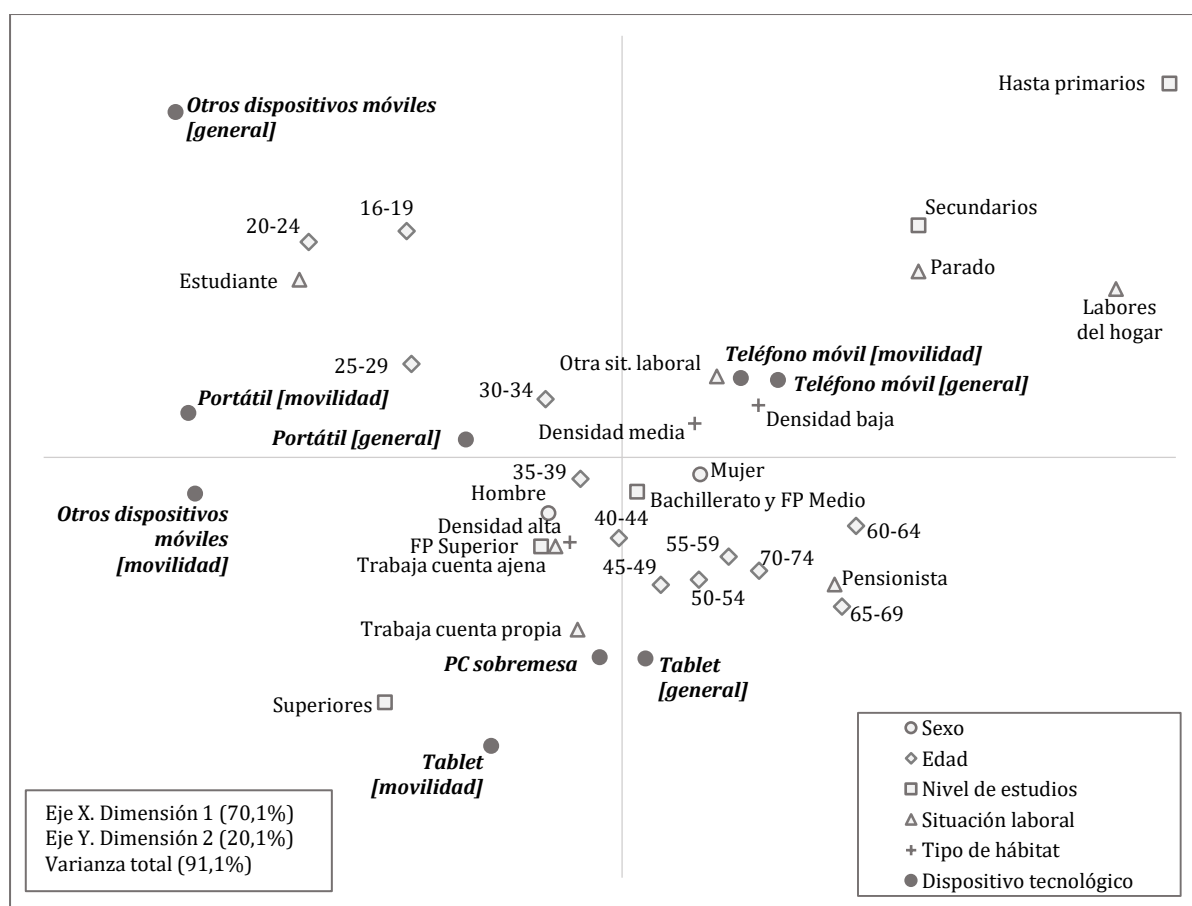
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Comenzando por el sexo, que es la variable que menos asimetrías digitales presenta, vemos cómo el uso del ordenador de sobremesa está ligeramente asociado con los hombres, mientras que el uso del teléfono móvil se asocia, también ligeramente, con las mujeres. Por edad, los grupos más jóvenes se asocian con el uso de otros dispositivos móviles en el hogar, con el ordenador portátil (tanto en el hogar como en movilidad) y con el uso de otros dispositivos en movilidad, mientras que, en los grupos de edad adulta, aparece una especial vinculación con el ordenador de sobremesa y con el uso de la tablet. En el caso de los grupos de edad más avanzada, la vinculación más específica es con el teléfono móvil y el ordenador de sobremesa, si bien, como ya vimos, sus niveles globales de conectividad son más reducidos en todos y cada uno de los grupos considerados. Por nivel de estudios, las personas con estudios primarios y secundarios se asocian característicamente con el uso de los teléfonos móviles, mientras que las personas con estudios universitarios y FP superior se vinculan con los ordenadores y la tablet. Por situación laboral, los grupos de menor conectividad (pensionistas, trabajo doméstica, parados) se vinculan con el

teléfono móvil, mientras que los trabajadores se asocian más frecuentemente con el ordenador de sobremesa, el uso del portátil en movilidad y la tablet. En el caso de los estudiantes, su asociación relacional más fuerte es con el portátil, tanto dentro como fuera del hogar. Finalmente, por tamaño de hábitat, las zonas de alta densidad poblacional se puntúan positivamente con respecto al PC de sobremesa y la tablet, mientras que las zonas de baja densidad se vinculan más frecuentemente con el teléfono móvil.

Para ahondar un poco más en estas diferencias relacionales, a continuación presentamos un análisis de correspondencias de los dispositivos utilizados para conectarse a Internet (Figura 19), tanto en términos generales como, específicamente, en movilidad, de forma que sea posible visualizar, de forma gráfica, las vinculaciones relacionales características entre ciertos grupos sociodemográficos y determinadas formas de conectividad a la red. En este caso, nos encontramos con modelo que acumula un 91,1% de varianza, dividida entre el eje de abscisas (70,1%), que posiciona a la derecha el acceso a Internet desde el teléfono móvil frente al uso del portátil y otros dispositivos, que se posicionan a la izquierda, y el eje de ordenadas (20,1%), que distingue entre el acceso desde el PC de sobremesa y la tablet (en la parte inferior) frente al uso de otros dispositivos móviles (en la parte superior).

Figura 19. Análisis de correspondencias simple (AC4). Equipos TIC utilizados para conectarse a Internet según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE.

Consecuentemente con los análisis anteriores, vemos cómo los grupos de menor nivel de accesibilidad global (trabajo doméstico, parados, estudios secundarios, primarios, etc.) se

posicionan en la parte superior izquierda, cerca del teléfono móvil, ya que es este dispositivo a través del cual modulan la gran mayoría de su conectividad a la red, mientras que el resto de colectivos realizan un mayor aprovechamiento tecnológico, siendo capaces de conectarse desde una mayor variedad de dispositivos. Así, en la parte superior izquierda, encontramos a los grupos más jóvenes (entre 16 y 34 años), así como a los estudiantes, ya que se vinculan específicamente con el uso del ordenador portátil y de otro tipo de dispositivos móviles, cuyo uso global es significativamente más minoritario entre la población. En la parte inferior del gráfico, por otro lado, encontramos a los grupos de edad adulta y de edad avanzada; así, en la esquina inferior izquierda tenemos a los trabajadores y personas con estudios superiores, de mediana edad, que se vinculan característicamente con el uso de la tablet, el ordenador de sobremesa y, también, mantienen unos niveles bastante altos de uso del ordenador portátil, pero no tan elevados como en el caso de los estudiantes. En la parte inferior izquierda, finalmente, encontramos a los grupos de mayor edad y los pensionistas, que muestran unos niveles de accesibilidad muy reducidos, muy vinculados al uso del teléfono móvil y, en mucha menor medida, del ordenador de sobremesa o la tablet –no olvidemos que la tablet tiene una presencia significativa al menos hasta los 60 años, a pesar de que su frecuencia de uso entre estos grupos de mediana edad sea inferior, en términos generales, a los colectivos más jóvenes. Este gráfico termina de ilustrar el carácter diverso y múltiple de la conectividad a Internet, de forma que los colectivos que utilizan la red menos frecuentemente suelen conectarse a través del teléfono móvil, mientras que los grupos más conectados (jóvenes, personas de elevado nivel educativo, trabajadores, estudiantes, etc.) mantienen unos patrones de accesibilidad mucho más diversificados. El carácter distintivo de la juventud viene marcado, en primer lugar, por su elevado nivel de conectividad a la red, pero también por su vinculación específica con el uso del ordenador portátil y de otros dispositivos móviles, como pueden ser los *weareables*, *smartwatches* o *e-readers*, más incluso que con el uso del ordenador de sobremesa o de las *tablets*, que están relativamente más asociados con grupos de edad intermedia. Esta primera forma de distintividad juvenil vinculada con la brecha digital de acceso, sin embargo, debe conjugarse con el resto de variable sociodemográficas consideradas, ya que son el nivel educativo y la situación laboral de los encuestados las variables que más correlacionan con el grado de accesibilidad de los sujetos. Las diferencias en cuanto al acceso no solo no han desaparecido en los últimos años, sino que se han diversificado a la luz de la aparición de nuevas tecnologías que garantizan una conectividad más rápida y estable, como la Fibra Óptica, y la diversificación del tipo de dispositivos tecnológicos utilizados para conectarse a Internet –teléfonos móviles, ordenadores portátiles, *tablets*, videoconsolas, televisores, *weareables*, etc.–, tal y como han destacado recientes estudios sobre brecha digital de (Van Deursen y van Dijk, 2018; Ghobadi y Ghobadi, 2015; Gonzales, 2016). Así, debemos dejar de hablar de brecha digital de acceso en términos dicotómicos, como capacidad de tener o no conexión a Internet, para indagar en aspectos que tienen más que ver con lo que se ha denominado la calidad del acceso (Robinson, 2009), acceso múltiple (Van Deursen y Van Dijk, 2015b), mantenimiento tecnológico del acceso (Gonzales, 2016) o acceso material (Van Deursen y van Dijk, 2018), desentrañando las condiciones específicas en que cada grupo social se conecta habitualmente a Internet, utiliza los dispositivos tecnológicos en su vida cotidiana para determinados fines particulares, de forma que las condiciones de accesibilidad posibilitan, inhiben o dificultan determinadas formas de uso de Internet.

6.2.2. Brecha de habilidades digitales

Para comenzar el análisis de las competencias y habilidades digitales, vamos a empezar desarrollando la explotación estadística de las **destrezas relacionadas con la informática y el uso de software** que el sujeto es capaz de realizar, en base a la clasificación de 10 competencias recogida por el INE¹⁶⁹. Para ello, hemos tenido que utilizar la oleada de 2017 de la encuesta TIC-H, ya que esta pregunta no ha sido incluido en 2018, y hemos optado por el análisis sincrónico debido al continuo cambio de categorías y etiquetas que se ha producido en el diseño metodológico del cuestionario a lo largo del tiempo. Asimismo, esta lista de 10 categorías recogida por el Instituto Nacional de Estadística no es concienzuda, sino que se limita a presentar algunas de las tareas o actividades vinculadas con la informática y el uso de dispositivos digitales, pero aun así nos sirve para analizar las principales asimetrías y desigualdades de tipo cognitivo que persisten en cuanto al aprovechamiento que los encuestados pueden realizar de las TIC. En primer lugar, analizamos la cantidad de habilidades digitales que los sujetos mencionan poder realizar, tal y como se muestra en la tabla XXV, en la que se recoge el promedio de tareas que los encuestados son capaces de realizar y los análisis de varianza correspondientes para medir la significatividad de los distintos cruces de variables analizados. Así, para el año 2017, el promedio de tareas que los sujetos suelen ser capaces de realizar se encuentra en 3,55, siendo en este caso el nivel de estudios la variable que muestra una mayor asociación (ETA=0,57), seguida, con puntuaciones muy similares, por la situación laboral (ETA=0,50) y la edad (ETA=0,49), mientras que el tamaño de hábitat (ETA=0,14) y el género se vuelven a quedar por detrás (0,11), si bien en este caso el género también muestra un grado de asociación relevante, ya que el promedio de tareas es moderadamente más alto en el caso de los hombres con respecto a las mujeres (3,97 frente a 3,19).

Tabla XXV. Promedio de tareas relacionadas con la informática que sabe realizar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2017)

VARIABLE		Media ¹	SIG ² [ETA] ³	VARIABLE		Media ¹	SIG ² [ETA] ³
TOTAL	Total muestra	3,55	-	NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	0,57	0,000
SEXO	Hombres	3,97	0,000		Secundarios obligatorios	2,43	[0,57]
	Mujeres	3,19	[0,11]		Bachillerato y FP Medio	4,08	
EDAD	16-19 años	6,22	0,000		FP Superior	5,14	
	20-24 años	6,15	[0,49]		Universitarios	5,96	
	25-29 años	5,33		SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	4,73	0,000
	30-34 años	5,09			Trabaja por cuenta propia	4,16	[0,50]
	35-39 años	4,94			Parado	2,91	
	40-44 años	4,57			Estudiante	6,62	
	45-49 años	4,15			Labores del hogar	0,90	
	50-54 años	3,56			Pensionista	1,28	
	55-59 años	2,50			Otra situación	2,93	
	60-64 años	1,76		TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	3,97	0,000
	65-69 años	1,20			Densidad intermedia	3,45	[0,14]
	70-74 años	0,73			Densidad baja	2,80	

Datos: ¹Promedio de tareas; ²Significatividad de la diferencia ANOVA entre grupos; ³Grado de asociación (ETA)

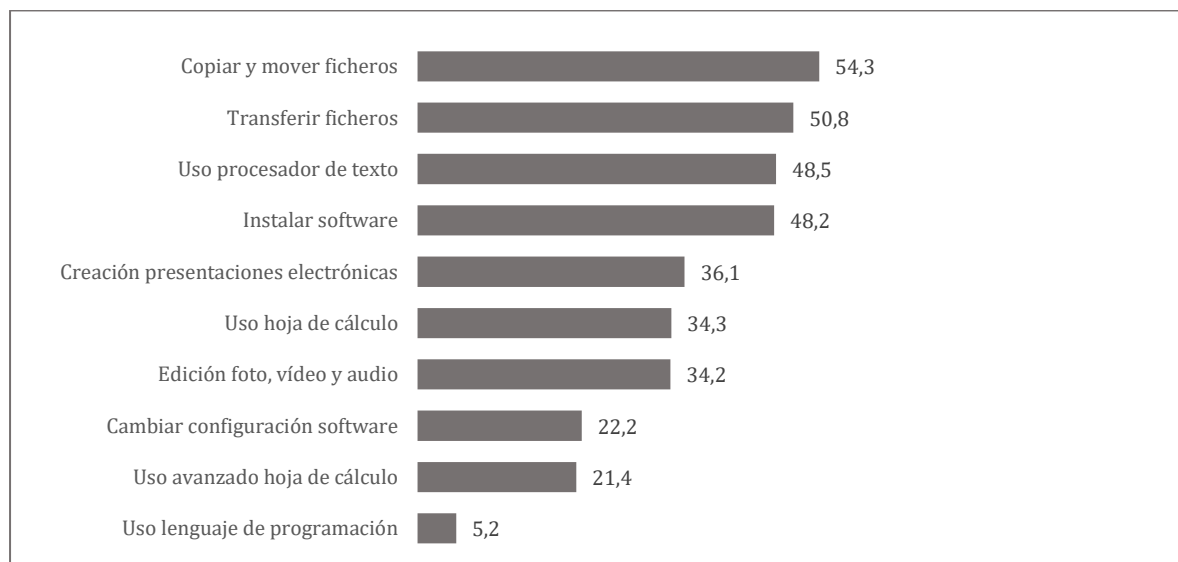
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

¹⁶⁹ Estas son: (1) Transferir ficheros; (2) Instalar software; (3) Cambiar configuración software; (4) Copiar y mover ficheros; (5) Uso procesador de texto; (6) Creación presentaciones electrónicas; (7) Uso hoja de cálculo; (8) Uso avanzado hoja de cálculo; (11) Edición foto, vídeo y audio; y (10) Uso lenguaje de programación

Por edad, los conocimientos digitales disminuyen conforme aumenta la edad, manteniéndose los jóvenes entre 16 y 24 años por encima de 6 tareas de media, la población entre 25 y 34 años por encima de las 5 tareas, hasta los 49 años por encima de las 4 y, progresivamente, disminuyendo entre los grupos de más edad. Por nivel de estudios, la media de tareas es más elevada en el caso de los universitarios (5,96) y personas con FP Superior (5,14), siendo especialmente baja en el caso de los sujetos con estudios primarios o inferiores (0,57, la media más baja de todas las comparaciones consideradas), pero también en el caso de los sujetos con estudios secundarios obligatorios (2,43). En el caso de la situación laboral, el número de tareas es muy elevado entre los estudiantes (6,62), se encuentra en niveles superiores a la media en el caso de los trabajadores (4,73 en los trabajadores por cuenta ajena y 4,16 en los autónomos), mientras que se sitúa por debajo del promedio en el resto de casos, siendo especialmente bajo en el caso de las personas dedicadas al trabajo doméstico y los pensionistas. Finalmente, por tipo de hábitat, el promedio de tareas es ligeramente más elevado en zonas de alta densidad poblacional y ligeramente más bajo en el caso de zonas poco pobladas, si bien las asimetrías, en este caso, son muy inferiores a las que encontramos con respecto a la edad, el nivel de estudios y la situación laboral.

Además de la cantidad de destrezas digitales diferenciales, debemos analizar el **tipo de competencias** específicas que los sujetos son capaces de llevar a cabo. En este caso, debido al gran tamaño de las tablas para cada uno de las comparaciones sociodemográficas pertinentes, hemos decidido incluir únicamente en el texto principal los porcentajes globales para el total de la muestra entre 16 y 74 años (Figura 20), mientras que los cruces pueden consultarse en los Anexos.

Figura 20. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar (2017)



Datos: Porcentaje (%) de realización de cada tarea relacionada con la informática

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Analizando el gráfico, vemos cómo hay un conjunto de destrezas digitales que son bastante frecuentes (copiar, mover y transferir ficheros, usar un procesador de texto o instalar algún programa o aplicación de software), ya que en torno a la mitad de los entrevistados mencionan ser capaces de realizarlas, siendo copiar y mover ficheros entre carpetas o dispositivos la tarea más generalizada entre los entrevistados (54,3%). A continuación, encontramos un conjunto de

competencias algo más específicas, entre las que podemos incluir la creación de presentaciones electrónicas, el uso de una hoja de cálculo o el uso de programas de edición de audio, vídeo o imagen, cuyo conocimiento se sitúa en torno a un tercio de los entrevistados. Finalmente, como destrezas mucho más minoritarias, encontraríamos los cambios y modificaciones sustanciales en la configuración de software de los dispositivos, los usos más avanzados de hojas de cálculo (ambas en torno al 20%) y, como destreza más minoritaria, la capacidad de programar, que es únicamente mencionada por el 5,2% de los encuestados. Con respecto al análisis de los cruces por sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat, que pueden consultarse en el Anexo 2, encontramos diferencias significativas para todos ellos, según los análisis de varianza realizados, si bien el grado de estas asimetrías varía enormemente: la asociación es enormemente fuerte en el caso del nivel de estudios, seguida de la situación laboral y la edad, y mantiene niveles más reducidos en cuanto al tipo de hábitat y el sexo. En líneas generales, como ya ocurría en el caso de los tipos de uso de Internet, existen una serie de tendencias generales que se cumplen para todas y cada una de las destrezas recogidas: por sexo, los hombres puntúan en todos los casos significativamente por encima de las mujeres; por edad, el nivel de destreza correlaciona negativamente con la pertenencia etaria, de formas que los más jóvenes muestran un mayor nivel de competencia digital que los adultos, aunque las asimetrías únicamente empiezan a ser realmente importantes a partir de los 55 años, así como en el caso de las habilidades digitales más minoritarias, como el uso avanzado de hoja de cálculo o el uso de lenguaje de programación. Por nivel de estudios, las habilidades digitales correlacionan de manera positiva con la formación, siendo especialmente relevantes las diferencias existentes entre los grupos con estudios universitarios o FP Superior frente al resto, mostrando niveles de capacitación 9 veces superiores –en el ítem de copiar o mover ficheros, hablamos de una diferencia del 86,6% en el caso de los universitarios frente al 10,6% en el caso de personas con estudios primarios. Por situación laboral, los estudiantes son el grupo con un mayor nivel de habilidades digitales, seguidos por los trabajadores por cuenta ajena y los autónomos, mientras que en el otro lado del espectro se quedan las personas dedicadas a tareas domésticas y los pensionistas, con niveles de capacitación digital para cada uno de las variables consideradas enormemente reducidos. Finalmente por tipo de hábitat, encontramos un nivel de conocimientos digitales bastante inferior en el caso de las áreas poco pobladas, por lo que se muestra la misma correlación positiva que había aparecido en el resto de variables relativas al uso de Internet y las formas de conectividad digital.

A continuación, tras haber mostrado las principales asimetrías sociodemográficas en términos de capacitación digital, presentamos nuevamente un análisis relacional de las habilidades digitales de los sujetos, a través de la diferencia entre las frecuencias observadas y frecuencias esperadas para cada categoría (Tabla XXVI). En este caso, por sexo vemos una especial vinculación de los hombres con las habilidades más minoritarias (uso de lenguaje de programación, uso de hoja de cálculo o configuración de software), mientras que las mujeres se vinculan más cerca de las habilidades básicas, como copiar o mover ficheros o el uso del procesador de texto. Por edad, entre los 16 y 24 años los sujetos se vinculan con las tareas de edición de archivos, creación de presentaciones electrónicas y uso de lenguaje de programación; entre los 25 y los 44 destacan las tareas de instalación de software y de cambios de configuración, mientras que entre la población de avanzada edad destacan, de nuevo, las tareas más básicas, como copiar y transferir ficheros. Por nivel educativo, los universitarios destacan en tareas ofimáticas (procesador de texto, creación de presentaciones o uso de hoja de cálculo), los sujetos con FP superior también puntúan positivamente en el uso del lenguaje de programación y, de nuevo, las personas de menor nivel educativo se posicionan cerca de las tareas digitales más frecuentes y básicas. Por situación laboral encontramos la misma tendencia, con los estudiantes

destacando en tareas ofimáticas y programación, trabajadores vinculados con el uso de hoja de cálculo y pensionistas y trabajadores domésticos posicionados cerca de las tareas más frecuentes. Finalmente, por tipo de hábitat no se aprecian diferencias muy relevantes, salvo la mayor cercanía de las áreas de densidad poblacional intermedia o baja con las habilidades digitales más comunes, en línea con la tendencia general, que implica un nivel de conocimientos digitales más básico entre aquellos usuarios que realizan un uso menos diversificado de las tecnologías digitales.

Tabla XXVI. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2017).

VARIABLE CATEGORÍA		Copiar y mover ficheros	Transferir ficheros	Uso procesador de texto	Instalar software	Creación presentaciones electrónicas	Uso hoja de cálculo	Edición foto, vídeo y audio	Cambiar configuración software	Uso avanzado hoja de cálculo	Uso lenguaje de programación
SEXO	Hombres	-1,4	-0,8	-2,4	0,1	-2,7	0,8	-1,3	4,1	2,2	1,3
	Mujeres	2,2	1,7	2,5	-0,2	0,5	0,2	0,3	-3,9	-1,0	-2,2
EDAD	16-19 años	-7,3	-9,3	-0,9	-5,4	19,4	-0,8	4,6	-4,3	-2,4	6,5
	20-24 años	-6,7	-6,6	-4,8	-0,8	9,0	-3,3	4,6	6,3	-2,6	4,9
	25-29 años	-2,1	2,3	-2,0	3,6	-1,5	-3,7	0,0	2,3	-0,2	1,3
	30-34 años	-2,4	-1,2	-2,8	1,8	-2,0	-0,1	0,5	3,4	1,9	0,8
	35-39 años	-1,4	0,8	-2,7	3,3	-3,5	-0,2	-0,7	2,4	2,5	-0,6
	40-44 años	-1,4	-0,6	-1,9	0,8	-1,6	2,4	-1,6	1,7	3,1	-0,9
	45-49 años	0,8	-0,6	0,1	-1,1	-1,4	3,0	-0,7	-1,4	3,2	-1,9
	50-54 años	1,8	1,7	0,7	-1,0	-1,0	3,2	-1,4	-3,4	1,2	-1,8
	55-59 años	3,1	2,9	3,0	-0,8	-3,0	0,2	-2,1	-0,8	-0,7	-2,0
	60-64 años	4,2	1,6	3,8	-1,1	-3,6	0,2	-0,9	-1,2	-1,4	-1,7
	65-69 años	4,1	4,2	2,6	-1,1	-2,8	-1,1	0,1	-2,5	-2,6	-1,0
	70-74 años	3,3	2,5	3,2	0,0	-2,5	-1,0	-1,0	-1,7	-1,7	-1,2
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	2,0	1,3	0,0	3,4	-1,7	-2,1	0,6	-0,9	-2,1	-0,4
	Sec. obligatorios	2,9	4,3	-3,0	7,0	-3,0	-4,0	1,8	-0,3	-5,1	-0,6
	Bach. y FP Medio	2,5	2,0	0,5	1,7	-4,2	-0,9	0,2	0,0	-1,5	-0,5
	FP Superior	-2,9	-1,2	-1,2	-5,6	1,3	2,8	-2,2	2,8	5,0	1,1
	Universitarios	-3,6	-4,7	3,9	-9,1	3,6	7,3	-3,4	-0,9	8,2	-1,3
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	-0,6	-0,1	-0,4	-1,8	-1,5	3,3	-2,5	0,5	4,1	-0,9
	Trabaja por c. propia	0,1	-0,3	-0,4	-0,4	-1,2	4,4	-2,4	1,4	0,7	-1,8
	Parado	2,5	2,2	0,5	4,8	-2,9	-4,6	3,6	-0,7	-4,1	-1,2
	Estudiante	-9,4	-9,7	-2,6	-6,6	18,1	0,6	3,9	-1,4	0,9	6,3
	Labores del hogar	2,0	3,8	-0,2	4,8	-3,6	-3,4	0,1	-0,7	-2,4	-0,5
	Pensionista	4,2	3,3	2,7	0,4	-3,5	-1,8	0,3	-1,6	-2,8	-1,2
	Otra situación	1,2	-2,0	1,3	2,0	-1,4	-2,5	0,7	1,7	-2,5	1,3
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	-0,3	-0,3	0,7	-1,6	-0,7	1,1	-0,7	0,4	1,6	-0,3
	Densidad intermedia	1,1	1,1	0,6	0,4	-1,1	0,6	-1,1	-0,9	-0,1	-0,7
	Densidad baja	1,5	1,5	-1,0	2,7	-1,6	-0,8	0,6	-0,7	-1,3	-0,9

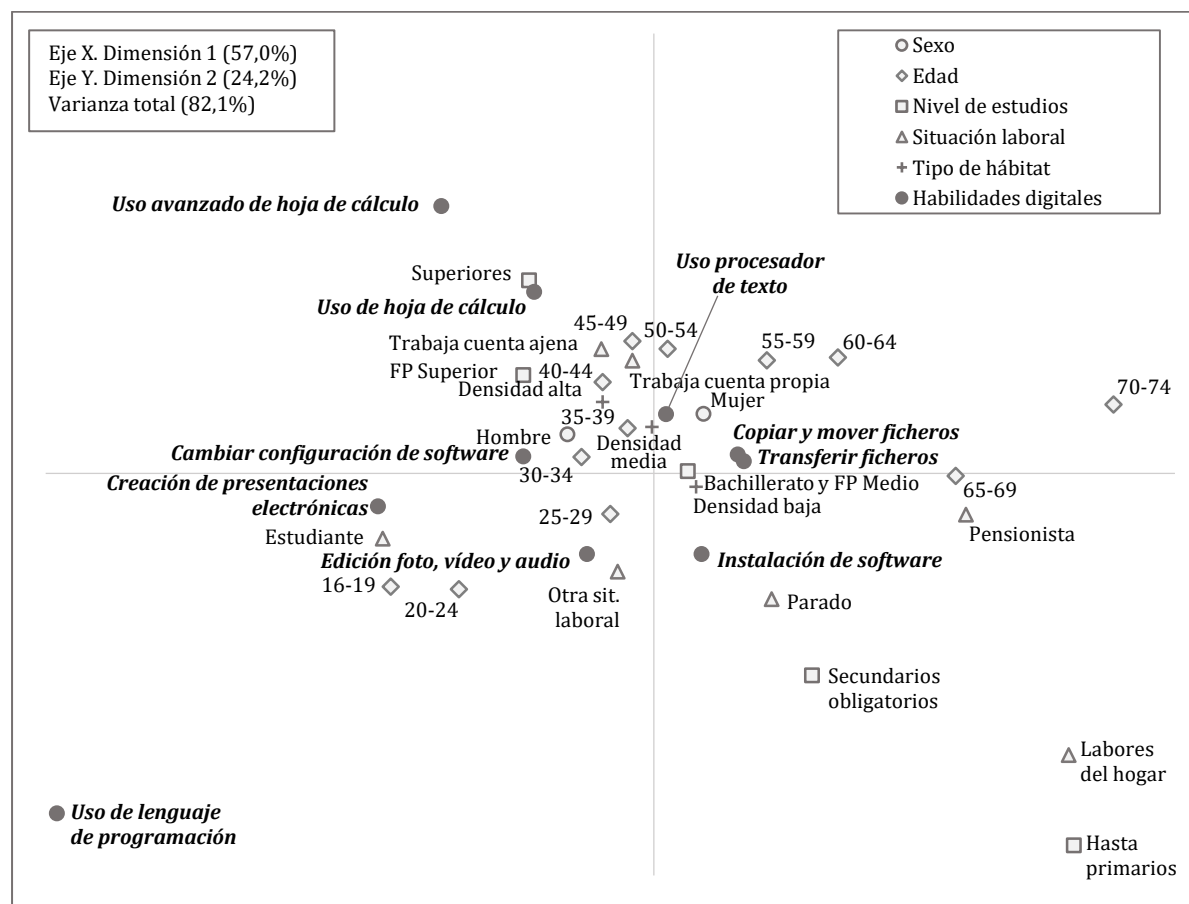
Datos: Porcentajes (%) de frecuencias observadas – frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Como punto final al análisis de las destrezas digitales, recogemos un último análisis de correspondencias (Figura 21) entre las tareas relacionadas con la informática y las variables sociodemográficas, que acumula, en este caso, un 82,1% de varianza, repartida entre el 57% del eje de abscisas y el 24,2% del eje de ordenadas. El eje X, en este análisis se posiciona por edad y nivel de estudios, apareciendo las habilidades digitales más minoritarias y avanzadas a la izquierda, vinculadas con los grupos más jóvenes, de estudios superiores, con los estudiantes y los trabajadores, mientras que las destrezas más básicas se posicionan a la derecha del gráfico,

vinculadas con los colectivos de mayor edad y menor nivel de estudios. Es característico ver cómo el grupo entre 70 y 74 años, las personas dedicadas al trabajo doméstico y con estudios primarios o inferiores se posicionan muy a la derecha del gráfico, debido al bajísimo nivel de capacitación digital que muestran, comparativamente con el resto de grupos sociales. En este caso, el eje Y distribuye las habilidades digitales entre aquellas relacionadas con el uso de hojas de cálculo, vinculado con la actividad laboral y los estudios superiores, en la parte superior del gráfico, frente al uso de programas de edición, la capacidad de utilizar un lenguaje de programación o la instalación de software, que se posicionan en la parte inferior, más cerca de los grupos jóvenes y de los estudiantes. Este gráfico de correspondencias, en todo caso, nos permite posicionar, de una manera visual e intuitiva, las relaciones entre determinados colectivos y destrezas o habilidades digitales, si bien no hay que olvidar que, en términos generales, son las personas con un mayor nivel de accesibilidad y un uso más variado de las tecnologías digitales quienes presentan un mayor nivel de capacitación en todas y cada una de las destrezas digitales recogidas en esta encuesta, especialmente en aquellas más minoritarias y frecuentes. En este caso, el carácter distintivo de la juventud tiene que ver con el uso de herramientas ofimáticas vinculadas con el sistema educativo, como la creación de presentaciones electrónicas, y con el mayor nivel de capacitación en competencias avanzadas, si bien, al igual que en el resto de indicadores, la diferencia etaria está fuertemente entrelazada con las asimetrías relativas al nivel educativo o la situación laboral, tal y como desarrollaremos en profundidad en el próximo capítulo.

Figura 21. Análisis de correspondencias simple (AC5). Habilidades digitales según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2017).



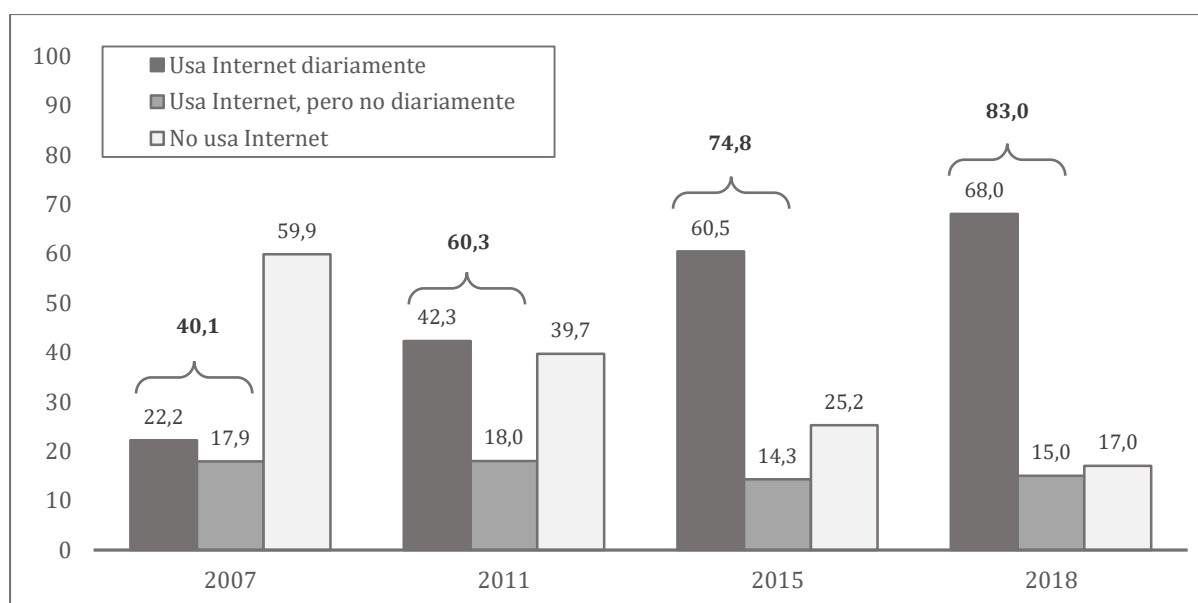
Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE.

6.2.3. Brecha digital de uso

Tras haber ahondado en los apartados anteriores en la evolución de las formas de accesibilidad a Internet de la población española entre 2006 y 2018, así como en las competencias digitales de los sujetos, en este epígrafe nos vamos a centrar, nuevamente, en el análisis de las formas de uso de esta tecnología y en las prácticas digitales de los sujetos (segunda brecha digital). Aunque el estudio de las formas específicas en que las personas incorporan las tecnologías digitales a su vida cotidiana no puede reducirse de manera adecuada a la explicitación de una lista de prácticas digitales o usos más comunes de las TIC, ya que este tipo de aproximaciones descriptivas, en cierta medida, esencializan el campo de la actividad cotidiana de los sujetos, que es, en gran medida, simultáneamente offline y online, sí que nos puede servir para construir una imagen provisional sobre las desigualdades que existen con respecto a los tipos más generales de usos que los sujetos realizan de Internet. El primer indicador que vamos a considerar tiene que ver con la **frecuencia de uso de Internet**, tal y como ya hicimos en la comparación del proceso de digitalización entre España y la Unión Europea. En la figura 22 tenemos representada la evolución de la frecuencia de uso desde 2007 hasta 2018, ya que en 2006 este indicador aún no estaba incluido en el cuestionario.

Figura 22. Frecuencia de uso de Internet (2007, 2011, 2015, 2018)



Datos: porcentajes (%) sobre el total de la muestra (16-74 años).

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

En líneas generales, se presenta un aumento muy significativo del uso de Internet entre 2007 y 2015, triplicándose el uso diario de esta tecnología (del 22,2 al 60,8%). Entre 2015 y 2018, por otra parte, la frecuencia de uso ha seguido creciendo, de forma que un 68% de los encuestados destacan utilizar Internet todos los días, un 15% más lo usa, aunque no sea diariamente, y únicamente el 17% de los encuestados reconoce no utilizar Internet. Si comparamos la frecuencia de uso diario según las variables consideradas (Tabla XXVII), encontramos enormes diferencias por edad, nivel de estudios y situación laboral –ETA superior a 0,40 en todos los casos–, unas diferencias moderadas en el caso del hábitat (ETA=0,11) y prácticamente inexistentes en el caso del género (ETA=0,02). En el caso de la edad, el porcentaje de uso diario se sitúa en torno al 90% entre los 16 y 34 años, baja ligeramente al 85% entre los 35 y los 44 y, posteriormente, va

reduciéndose progresivamente, de forma que solo una de cada cuatro personas entre 70 y 74 accede a Internet a diario. Por nivel de estudios, la frecuencia de uso es muy elevada en el caso de los universitarios y personas con FP superior (90 y 85,1% respectivamente), se mantiene alta entre los sujetos con estudios secundarios postobligatorios (78,6%), está por debajo de la media entre quienes únicamente completaron estudios secundarios obligatorios (61,8%) y es increíblemente baja entre los encuestados con estudios primarios o sin estudios –únicamente uno de cada cuatro menciona usar Internet a diario, más o menos el nivel medio de conectividad diaria para la población general en 2007. Con respecto a la situación laboral, el nivel de conectividad es muy elevado entre los estudiantes (94%) y moderadamente alto entre los trabajadores por cuenta ajena (82,2%) y autónomos (74,8%), pero se mantiene muy bajo entre la población dedicada al trabajo doméstico (39,4%) y pensionistas (37,8%).

Tabla XXVII. Frecuencia de uso diario de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)

VARIABLE	% ¹	SIG ² [ETA] ³	VARIABLE	% ¹	SIG ² [ETA] ³
TOTAL <i>Total muestra</i>	68,0	-	NIVEL DE ESTUDIOS <i>Hasta primarios</i>	24,1	0,000
SEXO <i>Hombres</i>	69,2	0,004	<i>Secundarios obligatorios</i>	61,8	[0,42]
<i>Mujeres</i>	67,0	[0,02]	<i>Bachillerato y FP Medio</i>	78,6	
EDAD <i>16-19 años</i>	89,9	0,000	<i>FP Superior</i>	85,1	
<i>20-24 años</i>	93,8	[0,46]	<i>Universitarios</i>	90,0	
<i>25-29 años</i>	91,8		SITUACIÓN LABORAL <i>Trabaja por cuenta ajena</i>	82,2	0,000
<i>30-34 años</i>	89,9		<i>Trabaja por cuenta propia</i>	74,8	[0,49]
<i>35-39 años</i>	85,7		<i>Parado</i>	66,7	
<i>40-44 años</i>	83,7		<i>Estudiante</i>	94,0	
<i>45-49 años</i>	78,0		<i>Labores del hogar</i>	39,4	
<i>50-54 años</i>	70,7		<i>Pensionista</i>	37,8	
<i>55-59 años</i>	59,6		<i>Otra situación</i>	56,7	
<i>60-64 años</i>	47,1		TIPO DE HÁBITAT <i>Densidad alta</i>	71,8	0,000
<i>65-69 años</i>	38,7		<i>Densidad intermedia</i>	65,7	[0,11]
<i>70-74 años</i>	25,5		<i>Densidad baja</i>	57,4	

Datos: ¹Porcentaje (%) de uso diaria;

²Significatividad de la diferencia ANOVA entre grupos; ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

El siguiente indicador que debemos tomar en consideración es el relativo a los **tipos de usos de Internet** concretos, esto es, a las distintas prácticas digitales incluidas dentro del cuestionario. Debido a los cambios metodológicos acaecidos a lo largo de los años, la descripción de la evolución de los usos es muy complicada, ya que las categorías y preguntas se han modificado enormemente en las distintas oleadas, a la luz de la aparición de nuevas formas de uso, aplicaciones y prácticas digitales socialmente relevantes¹⁷⁰. Por lo tanto, nos centraremos en este epígrafe en el desarrollo de un análisis sincrónico de las principales formas de uso de Internet para 2018. En primer lugar, vamos a analizar brevemente el **promedio de usos** mencionados por los encuestados, tal y como se presentan en la Tabla XXVIII, ya que esto nos permite hacernos una idea de la variedad de formas de uso que podemos encontrar en la población, así como la

¹⁷⁰ Con todo, en otro texto ya reconstruimos la evolución de las principales formas de uso de Internet entre la población joven, mostrando cómo, entre 2006 y 2015 (Calderón Gómez, 2019b), habíamos atendido a una enorme multiplicación y diversificación de las formas de uso de las tecnologías digitales, que se habían insertado enormemente como mediadores fundamentales de la interacción de los sujetos con su realidad cotidiana, abarcando aspectos de la vida social como son el acceso a la información, la comunicación, las actividades prácticas y profesionales, las actividades de ocio y entretenimiento, etc.

multiplicidad de formas de aprovechamiento tecnológico en relación a las distintas variables sociodemográficas incluidas en este análisis comparativo. Como podemos apreciar, para el total de la muestra se presenta un promedio de 8,59 prácticas digitales, pero volvemos a encontrarnos enormes diferencias por situación laboral (ETA=0,61), edad (ETA=0,53) y nivel de estudios (0,49), mientras que éstas son más reducidas en cuanto al hábitat (ETA=0,16) y enormemente bajas con respecto al género: ETA=0,03, lo que se traduce en un promedio de 8,79 prácticas en el caso de los hombres frente a 8,40 en el caso de las mujeres. Por edad, los grupos que concentran una mayor proporción de usos se encuentran entre los 20 y los 39 años (entre 11 y 12 prácticas de media), mientras que el promedio empieza a reducirse considerablemente entre las personas de avanzada edad. Por nivel de estudios, el promedio de prácticas correlaciona positivamente con el nivel académico, de forma que los sujetos con estudios secundarios postobligatorios, FP superior y universitarios se posicionan por encima de las 10 prácticas, las personas de estudios secundarios obligatorios se encuentran alrededor de las 7 prácticas y las personas con estudios primarios en las 2,16. Por situación laboral, el promedio es mayor entre los estudiantes (12,19) y trabajadores por cuenta ajena (10,84), siendo especialmente bajo entre las personas dedicadas a tareas domésticas y pensionistas, más o menos en línea con el resto de indicadores analizados. Finalmente, el tipo de hábitat también correlaciona positivamente con el promedio de usos de Internet, siendo particularmente bajo el dato en el caso de zonas de baja densidad poblacional (6,67).

Tabla XXVIII. Promedio de usos de Internet que realiza según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)

VARIABLE		Media ¹	SIG ² [ETA] ³	VARIABLE		Media ¹	SIG ² [ETA] ³
TOTAL	Total muestra	8,59	-	NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	2,16	0,000
SEXO	Hombres	8,79	0,000		Secundarios obligatorios	6,97	[0,49]
	Mujeres	8,40	[0,03]		Bachillerato y FP Medio	10,09	
EDAD	16-19 años	10,92	0,000		FP Superior	11,15	
	20-24 años	12,90	[0,53]		Universitarios	12,57	
	25-29 años	12,71		SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	10,84	0,000
	30-34 años	11,89			Trabaja por cuenta propia	9,23	[0,61]
	35-39 años	11,59			Parado	8,25	
	40-44 años	10,85			Estudiante	12,19	
	45-49 años	9,84			Labores del hogar	3,85	
	50-54 años	8,70			Pensionista	4,28	
	55-59 años	7,23			Otra situación	7,14	
	60-64 años	5,56		TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	9,36	0,000
	65-69 años	4,05			Densidad intermedia	8,02	[0,16]
	70-74 años	2,72			Densidad baja	6,67	

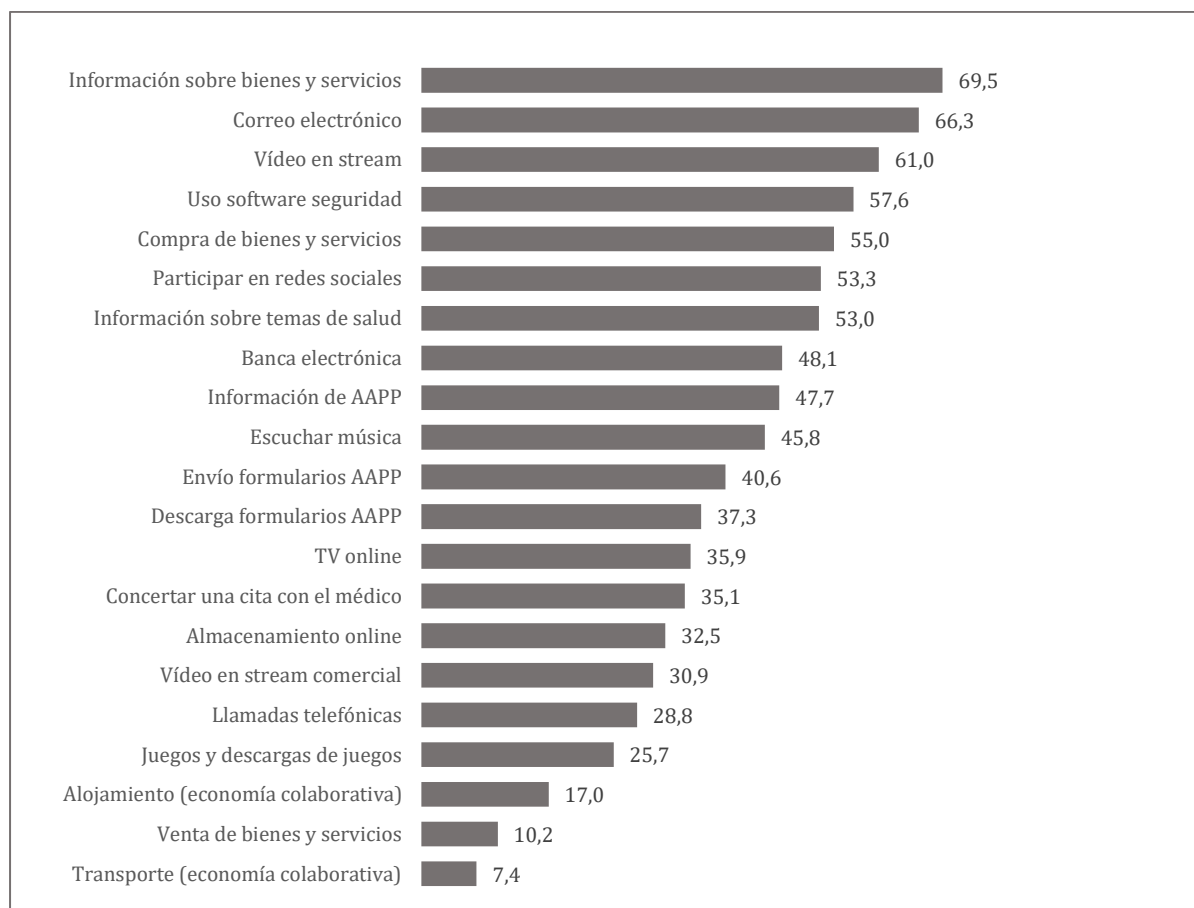
Datos: ¹Promedio de usos; ²Significatividad de la diferencia ANOVA entre grupos; ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Una vez analizado el promedio de usos, podemos centrarnos específicamente en cada una de las prácticas digitales. En la figura 23 se muestra el ranking para la población general de las distintas prácticas generales, lo que nos permite comprender la gran cantidad de formas de uso de las TIC que aparecen entre los sujetos encuestados. Así, los usos más frecuentes entre la población tienen que ver con la búsqueda de información sobre bienes y servicios, el uso del correo electrónico y la utilización de plataformas de vídeo en *streaming*, todos ellos por encima del 60% de penetración. Les siguen prácticas como la compra de bienes y servicios, la participación en redes sociales, la búsqueda de información sobre temas de salud o el uso de sistemas de banca electrónica, que son mencionados por, aproximadamente, la mitad de los

encuestados. Entre los usos más minoritarios, en la parte baja del gráfico, encontramos el uso de aplicaciones de transporte, tipo Uber o Cabify, que se sitúa en un 7,4% de presencia, la venta de productos o servicios en Internet (10,2%), la presentación de formularios relacionados con la administración pública (13%) o la contratación y uso de servicios de alojamiento mediante aplicaciones, tipo Airbnb (17%).

Figura 23. Formas de uso de Internet (2018).



Datos: Porcentaje (%) de realización de cada uno de los usos.

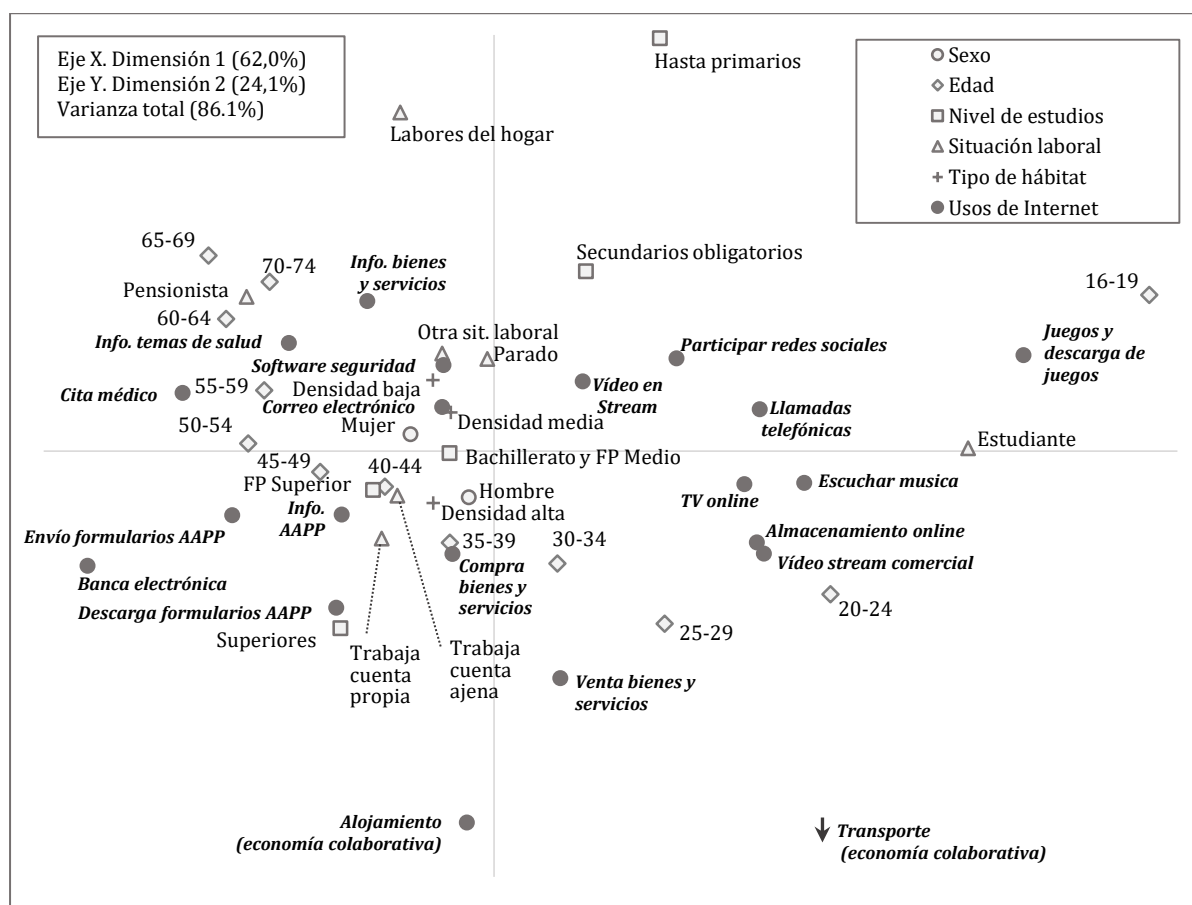
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

En todo caso, lo más sale a relucir es la enorme variedad de formas de uso de Internet que tienen una presencia bastante significativa entre los encuestados, siendo necesario analizar la vinculación específica entre algunos grupos sociales con prácticas digitales particulares, tal y como vamos a desarrollar a continuación¹⁷¹. En líneas generales, los datos globales reproducen la misma tendencia que hemos estado observado en el resto de indicadores, de forma que las personas con estudios más bajos, especialmente estudios primarios o sin estudios, las personas de avanzada edad (más de 60 años), los pensionistas, las personas dedicadas a las tareas domésticas y quienes viven en áreas geográficas de baja densidad de población tienen unos niveles de uso de Internet inferiores a la media poblacional para cada una de las distintas

¹⁷¹ Las tablas a las que nos vamos a referir se encuentran en el Anexo 2

prácticas consideradas¹⁷². Por otro lado, la población joven –especialmente entre 20 y 34 años–, las personas con estudios universitarios o FP superior, los estudiantes y los trabajadores, así como quienes viven en áreas densamente pobladas, suelen presentar niveles de uso significativamente superiores a la media. Más allá de esta tendencia general, el análisis de las diferencias entre frecuencias observadas y frecuencias esperadas nos permite destacar qué usos son, relativamente, más característicos de cada uno de los grupos sociales considerados, incluso aunque su nivel de uso sea, en términos globales, inferior al que encontramos en el caso de los colectivos más hiper-conectados. Para ello, analizaremos las tablas (Anexo 2) conjuntamente con el análisis de correspondencias que presentamos a continuación (Figura 24), en el que se relacionan los tipos de usos de Internet con las variables sociodemográficas de análisis, explicando un 86,1% de varianza en total.

Figura 24. Análisis de correspondencias simple (AC6). Usos de Internet según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE.

En este caso, el eje X, que acumula el 62% de varianza, divide los usos por edad, situándose a la derecha los usos más vinculados con la población joven y los estudiantes (servicios audiovisuales, redes sociales, videojuegos) y a la izquierda los usos más característicos de

¹⁷² Los indicadores de fuerza de asociación (ETA) también siguen la tendencia general, siendo la situación laboral, el nivel de estudios y la edad las variables que muestran un mayor grado de asociación, seguidas por el tamaño de hábitat y, con puntuaciones mucho más reducidas, quedándose el género en último lugar.

población mayor (contacto con la administración, búsqueda de información, solicitar cita con el médico, etc.). El eje Y, con un 24,1% de varianza, se divide por nivel educativo y situación laboral, posicionando en la parte de arriba a las personas con menor nivel educativo junto con los pensionistas y las personas dedicadas al trabajo doméstico, vinculados con usos más generalizados como la búsqueda de información o uso de redes sociales, mientras que en la parte inferior se posicionan los estudios superiores y los trabajadores –por cuenta propia o ajena–, vinculados con el uso de aplicaciones de economía colaborativa y con las actividades comerciales e institucionales. Por género, los hombres destacan relativamente en prácticas digitales como son el uso de aplicaciones e banca electrónica, la configuración de software, la compra de bienes y servicios o el contacto con la administración pública, mientras que las mujeres destacan, comparativamente, en la concertación de una cita con el médico, la búsqueda de información sobre temas de salud o la participación en redes sociales. Por edad, los grupos más jóvenes destacan en usos vinculados con los servicios audiovisuales de stream, escuchar música, el uso de herramientas e almacenamiento online o el consumo de videojuegos y las descargas, mientras que la población de avanzada edad se vincula a usos muy básicos, como la búsqueda de información o los servicios de banca electrónica. La población de edad intermedia, por otra parte, se vincula con las actividades comerciales, el contacto con la administración o la contratación de servicios de alojamiento. Por nivel de estudios, las personas de mayor nivel educativo se posicionan característicamente en torno a las actividades comerciales, como la compra y venta de bienes y servicios, el uso de aplicaciones de economía colaborativa o el uso de servicios de banca electrónica, mientras que las personas de menor nivel educativo destacan en usos más informacionales y comunicacionales, como la participación en redes sociales o la búsqueda de información sobre bienes y servicios, si bien también destacan en la práctica relativa a la presentación de formularios a la administración pública. Por situación laboral, encontramos una división parecida: los estudiantes se posicionan cerca de las prácticas de entretenimiento audiovisual, de escuchar música, los videojuegos, el uso de los servicios de stream y la participación en redes sociales; los trabajadores autónomos y por cuenta ajena se vinculan con el uso de servicios comerciales, la compra de productos o el uso de servicios de banca electrónica; por último, los pensionistas y personas dedicadas al trabajo doméstico únicamente destacan en los usos informacionales y comunicacionales básicos, como la búsqueda de información sobre bienes y servicios, si bien la participación en redes sociales únicamente es relevante en el caso de las personas dedicadas al trabajo doméstico, no de los pensionistas, quienes destacan en el uso de software de seguridad y la búsqueda de información sobre temas de salud. Finalmente, por densidad de población no encontramos diferencias tan importantes, si bien las áreas menos pobladas destacan, precisamente en los usos más frecuentes de Internet.

En resumen, las personas que se encuentran más excluidas del uso de los dispositivos tecnológicos –pensionistas, empleados domésticos, personas mayores, personas con bajo nivel de estudios, de ámbitos poco poblados, etc. – suelen presentar un promedio mucho más reducido de prácticas digitales y, además, estas prácticas suelen ser las más frecuentes y generalizadas entre la población, además de que suelen conectarse casi exclusivamente desde el teléfono móvil, que se ha convertido en el dispositivo fundamental de accesibilidad digital para estos grupos sociales. Por otro lado, las prácticas más minoritarias suelen asociarse con los grupos más conectados, que tienen un mayor promedio de usos de Internet, utilizar los dispositivos tecnológicos con mayor frecuencia y, además, se conectan a Internet desde un abanico más amplio de dispositivos, que van más allá de las posibilidades del teléfono móvil. Con respecto al carácter distintivo de los jóvenes, vemos de nuevo la interrelación de variables enormemente relevantes como pueden ser el nivel de estudios o la situación laboral, si bien los grupos de edad de 34 años

o menos suelen destacar, precisamente, por una mayor frecuencia de uso, un promedio superior de prácticas digitales –especialmente a partir de los 20 años, cuando se empiezan a incorporar los usos comerciales– y una especial asociación con las prácticas de entretenimiento, el consumo de productos audiovisuales, los sistemas de almacenamiento electrónico, la participación en redes sociales y, particularmente, el consumo de videojuegos. En el próximo capítulo, precisamente, nos centraremos en desentrañar en profundidad las formas diferenciales de uso de Internet dentro de la población joven, deconstruyendo la visión simplista y homogénea que presentan categorías como las de nativo digital (Prensky, 2001) o *Net-generation* (Tapscott, 1998), ya que, como hemos visto, son precisamente el nivel educativo y la situación laboral, junto con la edad, las variables que más influyen en la delimitación del tipo de prácticas digitales que desarrollan los sujetos.

6.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO

En este capítulo hemos analizado la evolución del proceso de digitalización en España durante el periodo de los últimos 12 años, concretamente desde 2006 hasta 2018, en base a la presentación de una amplia variedad de indicadores relevantes sobre las formas de accesibilidad a Internet, la convivencia de equipos tecnológicos en los hogares, la frecuencia de uso y formas diferenciales de uso de Internet y, finalmente, también las habilidades y competencias digitales de los sujetos. La elección de este periodo, como ya hemos comentado, se debe a la enorme transformación social y tecnológica que hemos experimentado en cuanto a la forma en que Internet media nuestra experiencia cotidiana de la realidad, debido, principalmente, a la aparición de los smartphones y las redes de banda ancha móvil, que han permitido deslocalizar los procesos de accesibilidad digital, de forma que la conectividad a Internet se convierte en una dimensión móvil y omnipresente de nuestra vida cotidiana. De hecho, los primeros smartphones que se generalizaron en el mercado comenzaron a aparecer a partir de 2007 –año de presentación del primer iPhone y del sistema operativo Android–, si bien la universalización masiva de estos dispositivos como medios fundamentales de acceso a Internet no explotó hasta algunos años después, especialmente a partir de la década de 2010. En todo caso, si bien existían algunos teléfonos inteligentes previos a los sistemas operativos y a los dispositivos de Apple y Google, como demuestran las reconstrucciones históricas sobre los cambios tecnológicos asociados a la tecnología móvil¹⁷³, es evidente que 2007 supuso un punto de inflexión importante a la hora de relacionarnos con esta tecnología, puesto que los teléfonos móviles ya eran enormemente comunes entre la población española, pero a partir de entonces fue posible ir agregando nuevas prestaciones y funciones que han ido configurado la experiencia contemporánea de la conectividad. Dentro de este enorme proceso de transformación, conducente a la progresiva integración de las TIC en cada vez más aspectos de la vida social, por un lado, y a la enorme diversificación de la variedad de dispositivos tecnológicos conectados continuamente a la red, por el otro, nuestro análisis estadístico de datos secundarios se ha desarrollado a través de dos fases fundamentales: (1) la comparación entre el contexto español y el ámbito de la Unión

¹⁷³ Para una presentación periodística de esta evolución, recomendamos el siguiente artículo: <https://www.xatakamovil.com/n/la-historia-del-smartphone-narrada-por-sus-hitos-del-salto-a-la-pantalla-tactil-a-tener-todos-los-gadgets-en-uno> (Xataka Móvil, 2018). Por otra parte, para un análisis académico sobre la literatura en torno a la adopción de los dispositivos inteligentes desde comienzos de siglo hasta 2011, recomendamos el texto de Fahad Aldhaban (2012).

Europea, en base a los datos agregados de Eurostat; y (2) el análisis en profundidad de la realidad española, en base a una explotación estadística que ha tomado en consideración las asimetrías persistentes por sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat de residencia.

Con respecto a la comparación entre el proceso de digitalización en España y Europa, hemos destacado cómo el contexto español muestra, en líneas generales, un nivel intermedio de digitalización, habitualmente con niveles de penetración de los dispositivos digitales y con una frecuencia de uso de Internet superior a los países del ámbito mediterráneo, y de Europa del Este, pero inferior a los países de Centroeuropa, a los países nórdicos y a Reino Unido. De hecho, hemos mencionado cómo Francia, en lugar de Portugal o Italia, es el país con el que España tiene más similitudes en términos de conectividad y formas de uso de Internet, si bien existen algunos aspectos distintivos que es preciso tomar en consideración. Con respecto a la accesibilidad y uso de dispositivos, el contexto español destaca, particularmente, por un uso de los teléfonos móviles inteligentes para acceder a Internet significativamente por encima de la media comunitaria, pero, por el otro lado, el uso del ordenador, especialmente el ordenador de sobremesa, se sitúa por debajo del promedio europeo. El resto de dispositivos más minoritarios, como tablets o *weareables*, se posicionan más o menos en torno a los niveles de la UE, lo que muestra un patrón de incorporación de estos dispositivos, en el caso español, más cercano al de países del centro de Europa que al del entorno mediterráneo. Con respecto a la frecuencia de uso diario, España aún se sitúa ligeramente por detrás del promedio comunitario, y en cuanto a los tipos de uso de Internet destacan prácticas digitales como la utilización de todo tipo de servicios de streaming de vídeo, la concertación de citas médicas, la búsqueda de información sobre temas de salud o el uso de aplicaciones de economía colaborativa para temas de transporte y alojamiento, que se han popularizado enormemente en los últimos meses, si bien su regulación aun genera conflictos en el contexto nacional. Finalmente, con respecto a las habilidades digitales consideradas, España se sitúa en valores muy similares a los de la media comunitaria, sin destacar especialmente en ningún ámbito concreto, pero también puntuando de manera negativa en los distintos tipos de destrezas presentados por Eurostat, lo cual estabiliza la posición española en un espacio intermedio entre los países más digitalizados –norte y centro de Europa– y los que han experimentado un proceso de incorporación a las nuevas tecnologías más lento –el sur y este de la Unión Europea.

En segundo lugar, con respecto a la explotación estadística de las desigualdades sociodemográficas en el proceso de digitalización dentro del ámbito geográfico español, podemos dividir la muestra, tentativamente, en tres grandes grupos en lo que se refiere a su tipo de conectividad: (1) en primer lugar, encontraríamos a los grupos sociales más frecuentemente conectados y habituados al uso de Internet de una manera más provechosa, entre los que encontraríamos a las personas menores de 44 años, a quienes tienen estudios postobligatorios –sean de FP, Bachillerato o Universidad–, los estudiantes o personas en situación laboral activa y quienes residen en áreas geográficas con una alta densidad de población; (2) en segundo lugar, encontraríamos a los colectivos excluidos de las nuevas tecnologías, que muestran unos niveles de accesibilidad y uso de las TIC especialmente reducidos, entre los que situaríamos a las personas de más de 60 años, quienes únicamente tienen estudios primarios, o no tienen estudios, quienes se dedican al trabajo doméstico, los pensionistas y, finalmente, quienes residen en áreas geográficas de muy baja densidad de población; (3) por último, con unos niveles de acceso y uso de las TIC intermedios, pero bastante superiores a los de los excluidos digitales, encontraríamos a las personas de mediana edad (entre 45 y 59 años), con estudios secundarios obligatorios, a los que están en situación de desempleo –y en algunos casos, también a los autónomos– y a quienes viven en áreas de densidad poblacional intermedia. Más allá de estos aspectos generales, las

principales desigualdades digitales identificadas tienen que ver con un acceso más frecuente y diversificado a Internet de los grupos sociales más hiperconectados, de forma que pueden acceder desde una mayor variedad de dispositivos y equipamientos de manera cotidiana, lo que se traduce en un uso más fructífero de las tecnologías digitales, ya que destacan, precisamente, en aquellas formas de uso más minoritarias o infrecuentes, mientras que los colectivos con menor nivel de accesibilidad suelen destacar, únicamente en las prácticas digitales más habituales, como la búsqueda de información sobre bienes y servicios o el uso del correo electrónico. Entre las personas con un nivel de accesibilidad medio o alto, el tipo de uso de Internet depende, característicamente, de su edad, su situación laboral y su nivel de estudios, de forma que los más jóvenes y los estudiantes suelen asociarse con usos vinculados con el entretenimiento, los videojuegos o el consumo de contenidos audiovisuales, mientras que las personas de mediana edad, con estudios superiores y los trabajadores se vinculan más frecuentemente con las prácticas de tipo comercial, la banca electrónica y la interacción con las administraciones públicas. Por género, encontramos una mayor vinculación de los hombres con las actividades más minoritarias, así como una mayor puntuación en las distintas destrezas digitales consideradas, si bien las diferencias suelen ser menos significativas a las que se derivan del nivel de estudios, la situación laboral o la edad de los sujetos, por lo que es posible que el efecto del género únicamente sea perceptible dentro de determinados grupos de edad, niveles de formación o situaciones laborales específicas, tal y como desarrollaremos en los análisis comparativos multivariantes del próximo capítulo, centrado específicamente en población joven.

De hecho, me parece relevante aclarar, finalmente, algunos de los aspectos distintivos sobre el patrón de accesibilidad y uso de Internet entre la población joven española, de cara a justificar y contextualizar la explotación estadística del capítulo 7, en la que trataremos de desmontar, o al menos matizar, la aproximación simplista y homogeneizadora que subyace a la noción de nativo digital. En líneas generales, la población menor de 34 años tiene algunas similitudes relevantes, como son su elevado nivel de conectividad diaria desde la mayor parte de los dispositivos considerados, de forma que su uso no se orienta mayoritariamente hacia el teléfono móvil, sino que esta accesibilidad convive con el uso del ordenador, tanto portátil como sobremesa, con unos niveles de conectividad desde las tablets bastante elevados y con un uso de otros dispositivos móviles enormemente significativos. Asimismo, en términos de usos, estos grupos destacan por las actividades digitales vinculadas con el consumo de contenido audiovisual o los videojuegos, pero realmente, especialmente a partir de los 20 años, el porcentaje de uso de cada una de las prácticas digitales consideradas suele ser superior al que encontramos en la media nacional, por lo que podríamos destacar que los jóvenes presentan una enorme variabilidad y diversidad de formas de apropiación tecnológica, si bien, en ocasiones, se han magnificado las desigualdades con respecto a la población adulta. De hecho, tal y como puede analizarse en las tablas presentadas en este capítulo, en muchas ocasiones los indicadores de la juventud solo son ligeramente superiores a los que presentan personas de 40 o 50 años, siendo especialmente los grupos de mayor edad, a partir de 60 o 65 años, quienes están realmente más desconectados del mundo digital. Asimismo, con respecto a las habilidades digitales consideradas, los menores de 34 años presentan unos niveles de capacitación superiores a las personas de mayor edad, destacando especialmente en las habilidades de edición de archivos, en la creación de presentaciones electrónicas y en el uso del lenguaje de programación, pero esta última sigue siendo una destreza muy minoritaria, por lo que no puede concluirse que los jóvenes, por el mero hecho de pertenecer a una determinada cohorte de edad, hayan desarrollado unos conocimientos digitales cualitativamente diferentes a los del resto de la población. De hecho, la enorme influencia que variables como el nivel de estudios, la situación laboral y, en menor medida,

también el género, presentan en este tipo de indicadores nos previenen de proponer este tipo de aproximaciones simplistas al asunto de la vinculación entre juventud y nuevas tecnologías. Como iremos desgranando progresivamente, si bien es cierto que los jóvenes se caracterizan, en la actualidad, por un elevado nivel de conectividad y de interacción con la realidad mediada digitalmente, estos son más bien aspectos sociohistóricos del mundo en el que les ha tocado vivir que elementos puramente generacionales, de forma que la propia trayectoria biográfica de los sujetos, su inserción dentro del mercado laboral, su capital cultural o su posición específica dentro de determinadas redes de interacción social condicionan enormemente el tipo de aprovechamiento tecnológico que realizan.

CAPÍTULO 7. LA BRECHA DIGITAL DE ACCESO, HABILIDADES Y USO ENTRE LA JUVENTUD EN ESPAÑA

En este capítulo vamos a realizar una explotación estadística multivariable en profundidad sobre las formas de accesibilidad y uso de las tecnologías digitales de la población joven, desentrañando las importantes asimetrías y desigualdades que existen dentro de este colectivo social, que tradicionalmente ha sido vinculado de manera determinista, reduccionista y simplista con el uso de Internet y los medios digitales en general. A partir del análisis estadístico que desarrollaremos a continuación, mostraremos que, tal y como destaca Martín Criado (1998), la categoría de juventud es una producción social y discursiva que debe ser continuamente problematizada a la hora de desarrollar cualquier tipo de análisis sociológico, especialmente en el ámbito de las nuevas tecnologías, en el que los discursos ciberutópicos y solucionistas suelen atribuir potencialidades emancipadoras a las TIC que esencializan a un colectivo enormemente diverso, atrapado en las mismas circunstancias y constreñimientos estructurales que afectan al resto de grupos sociales. De este modo, centraremos el análisis de manera sincrónica en el año 2018, último del que disponemos de datos actualizados, lo cual nos permitirá reconstruir una imagen concienzuda de las diversas asimetrías que estructuran las distintas formas en las que los jóvenes se relacionan con las TIC o, mejor dicho, se relacionan con la realidad a través de la mediación de los dispositivos tecnológicos, que se han configurado como un factor fundamental de la vida social en el mundo contemporáneo –no exclusivamente de la juventud, por otra parte.

Del mismo modo, debido a que uno de los objetivos fundamentales de este capítulo es el desmantelamiento de la categoría de nativo digital, tal y como ha sido propuesta a lo largo de la literatura ciberutópica sobre la intuitiva vinculación de la juventud con las nuevas tecnologías (Palfrey y Gasser, 2008; Prensky, 2001), nuestra base muestral la constituirá el colectivo de los denominados nativos digitales, divididos en tres grupos de edad: (1) nativos digitales móviles (nacidos a partir de 1995), (2) nativos digitales potenciales (nacidos entre 1988 y 1994), e (3) inmigrantes digitales necesarios (nacidos entre 1995 y 2001). Además de la edad, las otras tres variables de control que vamos a utilizar son el sexo, el nivel de estudios y la situación laboral, tal y como hemos descrito en el capítulo 5, dedicado a la metodología. En todo caso, de cara a presentar de la manera más simplificada posible los resultados de los análisis estadísticos que se exponen a continuación, dada la gran cantidad de tablas resultantes y el espacio que ocuparían

las mismas, se va a utilizar una nomenclatura de códigos más reducida, tal y como describimos en la tabla XXIX, en la cual también se puede apreciar el número de casos para cada una de las variables de contraste.

Tabla XXIX. Nomenclatura de códigos y número de casos para el análisis estadístico de población joven

VARIABLES	CÓDIGO	CATEGORÍAS	N (sin ponderar)	N (ponderado)	% ponderado
TOTAL	TO	Total jóvenes [1982-2001]. Entre 16 y 35 años	2910	3000	100%
SEXO	H	Hombres	1406	1447	48,2%
	M	Mujeres	1504	1553	51,8%
EDAD	NM	Nativos digitales móviles [1995-2001]. Entre 16 a 22 años	964	963	32,1%
	NP	Nativos digitales potenciales [1988-1994]. Entre 23 a 29 años.	840	897	29,9%
	IN	Inmigrantes digitales necesarios [1982-1987]. Entre 30 a 35 años.	1106	1140	38,0%
NIVEL DE ESTUDIOS	HP	Estudios primarios o inferiores	187	209	7,0%
	SO	Secundarios obligatorios	860	879	29,4%
	BA	Bachillerato y FP Medio	833	849	28,4%
	FP	FP Superior	368	362	12,1%
	UN	Universitarios	654	693	23,2%
SITUACIÓN LABORAL	T	Trabajadores por cuenta ajena y por cuenta propia	1443	1490	49,7%
	E	Estudiantes	934	946	31,5%
	P	Parados, trabajadores en el ámbito doméstico y otros situaciones	533	564	18,8%

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Con respecto a la exposición de resultados, en el epígrafe 7.1 vamos a centrarnos en la presentación de las asimetrías sociotécnicas vinculadas al acceso a los dispositivos tecnológicos, las habilidades digitales y las formas diferenciales de uso de Internet. Posteriormente, en el epígrafe 7.2, desarrollaremos una tipología de jóvenes usuarios de Internet que supere las aproximaciones sustancialistas del enfoque de los nativos digitales, reconstruyendo la diversidad de formas específicas de incorporación de la tecnología a la vida cotidiana de los sujetos.

7.1. ASIMETRÍAS SOCIOTÉCNICAS EN EL ACCESO Y USO DE INTERNET

El primer epígrafe de este capítulo vamos a dedicarlo al análisis de las asimetrías sociotécnicas presentes entre los jóvenes residentes en España, centrándonos específicamente en la población entre 16 y 35 años, puesto que constituyen el primer grupo social que, en base a la teoría de Mark Prensky (2001) y algunos de sus continuadores (Palfrey y Gasser, 2008, 2011), puede ser calificado como la primera generación de nativos digitales, al haberse socializado desde la infancia en contacto con las videoconsolas, los ordenadores y el resto de dispositivos tecnológicos presentes en el hogar. Para desarrollar este análisis, vamos a realizar comparaciones en base a las variables de sexo, edad –dividida en los tres grupos mencionados anteriormente–, nivel de estudios, situación laboral, desgranando los diferentes indicadores de accesibilidad a los equipos

TIC, capacitación digital y formas de uso de Internet que ya hemos venido desarrollando en el apartado anterior. Por lo tanto, dividiremos este epígrafe en tres apartados principales, que siguen de manera lógica el esquema de brechas propuesto por Van Deursen y Van Dijk (2015b), ya que su modelo de los 4 gaps (motivación, acceso, habilidades y uso) es uno de los más aceptados dentro de la literatura sobre brecha digital¹⁷⁴. Así, analizaremos en los tres subepígrafes que presentamos a continuación la brecha digital de acceso (8.1.1), la brecha de habilidades digitales (8.1.2) y la brecha digital de uso (8.1.3), con el objetivo de mostrar las desigualdades sociales que siguen existiendo en cada una de estas tres dimensiones, aún en la actualidad, entre la población joven, a la que se supone naturalmente afín al uso intuitivo de los dispositivos tecnológicos. Con respecto a la integración de los diferentes análisis estadísticos bivariados y multivariados, en cada uno de los epígrafes iremos presentado progresivamente cada uno de los indicadores en base a la siguiente secuencia: tablas de contingencia, con sus respectivos contrastes de significatividad y fuerza de la asociación con respecto a las variables de comparación (ETA), diferencia entre frecuencias observadas y frecuencias esperadas, análisis de correspondencias y, finalmente, los resultados del análisis multivariante de varianza (MANOVA), que es el que nos permite un nivel de afinamiento y profundización en las relaciones interactivas entre categorías dentro de cada variable de comparación. Finalmente, es importante destacar que en el texto principal únicamente vamos a presentar las tablas y figuras visualmente más relevantes; el resto de la tabulación completa puede encontrarse en el Anexo 2, mientras que la presentación completa de los distintos análisis bivariados y multivariantes realizados se encuentra en el Anexo 3.

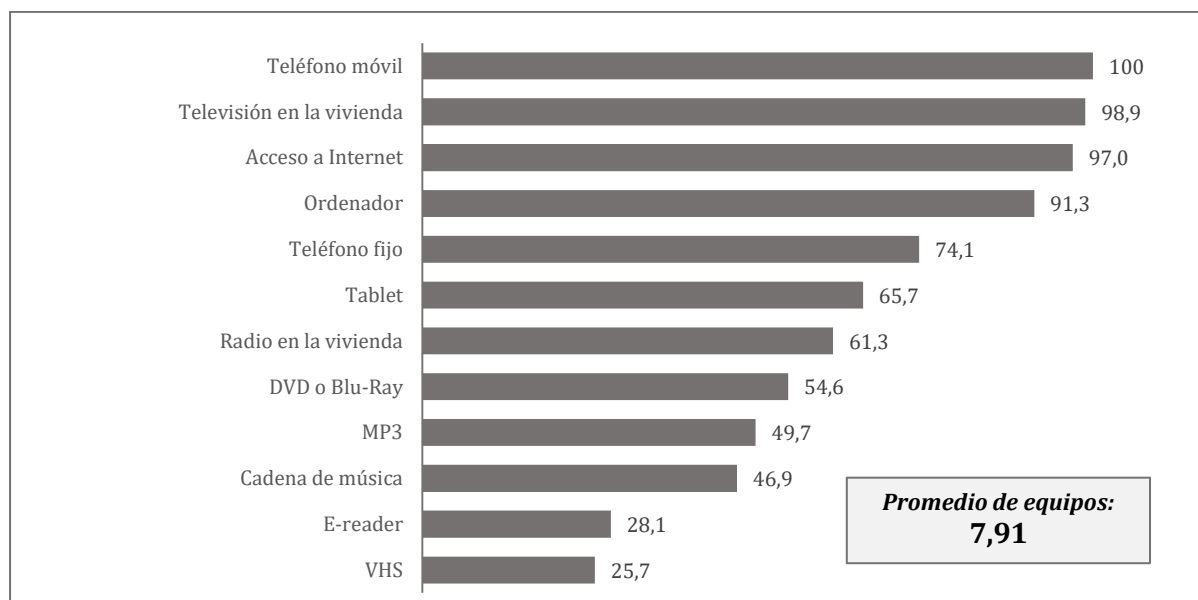
7.1.1. Brecha digital de acceso

Comenzando por la brecha digital de acceso, el primer indicador que vamos a mencionar tiene que ver con la presencia de **equipamientos tecnológicos** en los hogares de los jóvenes, que es un aspecto fundamental a la hora de empezar a comprender el entorno sociotécnico particular en el que los jóvenes actuales desarrollan su actividad, así como las asimetrías y desigualdades que existen en este nivel tan básico de la accesibilidad material a los dispositivos. En primer lugar, tomando en consideración el promedio de equipos (Figura 25), vemos una enorme convivencia de dispositivos TIC en los hogares, ya que los jóvenes presentan una media de 7,91 equipos, si bien encontramos diferencias significativas en cuanto al número de equipos promedio por edad, nivel de estudios y situación laboral, pero no por sexo. Dentro de estas diferencias significativas, las asociaciones más fuertes se presentan con respecto a la situación laboral (ETA=0,26) y los estudios (ETA=0,25), por delante de la edad (ETA=0,19). Por sexo, la media de equipos es idéntica entre hombres y mujeres, mientras que por edad es ligeramente superior entre los nativos móviles (8,48), seguida de los nativos potenciales (7,96) y, en último lugar, los inmigrantes necesarios (7,38). Por nivel de estudios, la media de equipos se sitúa por encima de los 8 en los estudios de bachillerato, FP y universitarios, siendo especialmente baja en el caso de los jóvenes con estudios primarios o inferiores (6,17). Finalmente, por situación laboral, el promedio de dispositivos es claramente superior entre los estudiantes (8,70), frente a los trabajadores (7,74) y, especialmente, los parados (7,01). Con respecto al tipo de equipos más habituales, destaca, por su omnipresencia, el teléfono móvil, presente en la totalidad de los hogares, seguido muy de cerca por la televisión y la conexión a Internet en el hogar, con porcentajes alrededor del 98%.

¹⁷⁴ Se ha excluido el análisis de la motivación y las emociones porque no pueden ser operacionalizadas en base a los datos secundarios disponibles, pero se retomará en el análisis cualitativo.

Ligeramente por detrás encontramos algún tipo de ordenador, que está presente en 9 de cada 10 hogares, seguido del teléfono fijo, que se encuentra en tres cuartas partes de los mismos. Con menor presencia, pero aún relevantes, encontramos la tablet (65,7%), la radio (61,3%) o los dispositivos digitales de reproducción de vídeo, mientras que en los últimos puestos situaríamos a los obsoletos equipos de VHS (25,7%) y el e-reader (28,1%).

Figura 25. Equipamiento TIC en el hogar de los jóvenes (2018).



Datos: Porcentaje (%) de presencia de cada uno de los equipos TIC.

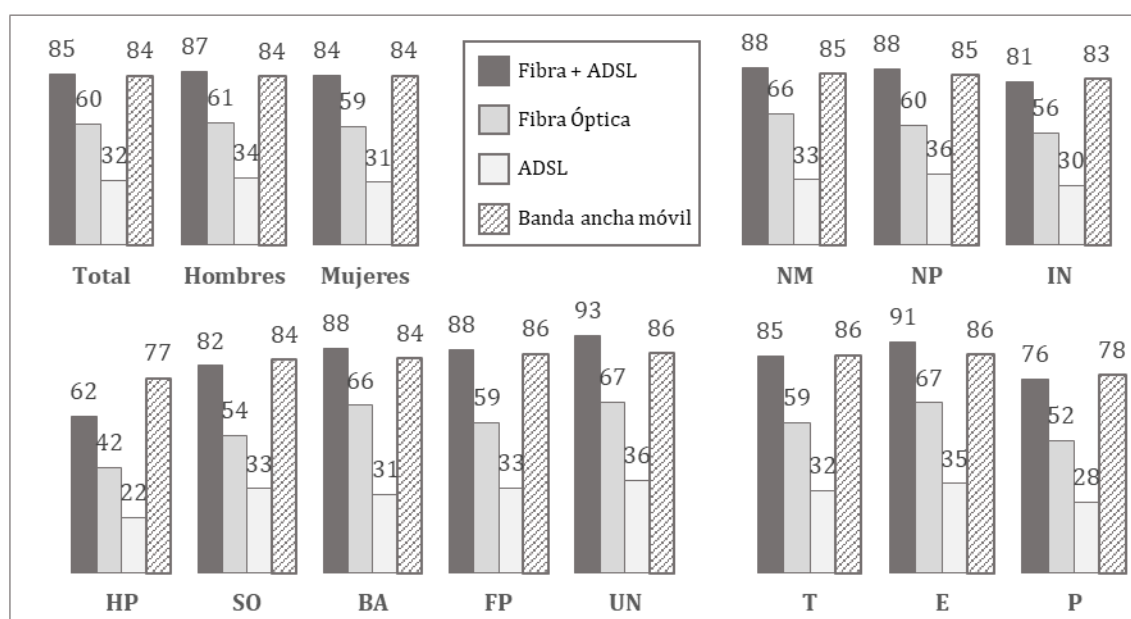
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Con respecto al análisis comparativo, por sexo seguimos sin encontrar diferencias significativas en ninguno de los equipamientos considerados, mientras que sí que encontramos importantes asimetrías con respecto al resto de variables consideradas –con la excepción de la televisión por situación laboral y edad, cruces que tampoco se muestran significativos a un nivel de confianza del 95%. Con respecto a la edad, las asociaciones más fuertes, las encontramos en aquellos dispositivos propios de los hogares de procedencia (cadena de música, DVD, VHS, radio o teléfono fijo), si bien no alcanzan niveles elevados (ETA alrededor de 0,17 en el mejor de los casos). Por nivel de estudios, encontramos una importante asociación con respecto a la presencia de ordenadores (ETA=0,28), que es mucho más frecuente entre los jóvenes que tienen estudios secundarios postobligatorios, o más elevados; el mismo patrón se encuentra en cuanto al e-reader (ETA=0,20), que es especialmente importante entre los universitarios (40,5%), y con respecto al acceso a Internet en la vivienda, que es sustancialmente más reducido en aquellos hogares con estudios primarios o inferiores (85,8%). Finalmente, por situación laboral, también la presencia de algún tipo de ordenador personal marca las asimetrías más relevantes (ETA=0,20), alcanzando niveles del 96,6% entre los estudiantes, frente al 80,6% entre los parados.

El análisis de los equipos tecnológicos en los hogares es, en todo caso, un indicador limitado, puesto que no se refiere a las formas de accesibilidad específicas de los sujetos entrevistados, sino a la presencia de los dispositivos en su ámbito de residencia. Esto hace que la convivencia en el hogar de los progenitores haga difícil distinguir entre el uso de los equipos por parte de los diferentes miembros del hogar, de forma que los dispositivos más tradicionales, paradójicamente, aparecen de forma más recurrente entre los entrevistados de menor edad. Por ello, pasamos a

continuación al análisis de **las formas utilizadas para conectarse a Internet** por parte de los sujetos (Figura 26), distinguiéndose claramente la accesibilidad fija de la accesibilidad en movilidad. A nivel general, podemos ver cómo, para 2018, encontramos unos niveles muy elevados tanto de accesibilidad fija (Fibra + ADSL) como de acceso en movilidad desde servicios de banda ancha móvil, con porcentajes alrededor del 85%, en ambos casos. Como ya vimos, el crecimiento de los servicios móviles en los últimos años, especialmente a partir de 2010, ha sido espectacular, mientras que, particularmente entre los jóvenes, los niveles de accesibilidad física también han aumentado enormemente en los últimos años, siendo ya mucho más habitual la conectividad desde redes de fibra óptica (60,1%) frente a la tecnología ADSL (32,4%). Por lo tanto, a nivel global, podemos hablar de que los jóvenes en España muestran unos niveles de conectividad elevados tanto desde las redes fijas de acceso como desde los sistemas de banda ancha móvil, una característica que será sumamente importante en el estudio de caso cualitativo que desarrollaremos en los capítulos 9 a 11, ya que intentaremos indagar precisamente sobre la interesante complementariedad entre estas dos facetas prototípicas de la conectividad en el mundo contemporáneo.

Figura 26. Forma de conexión a Internet en el hogar de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018)



Datos: porcentajes (%) sobre el total de la muestra (16-35 años).

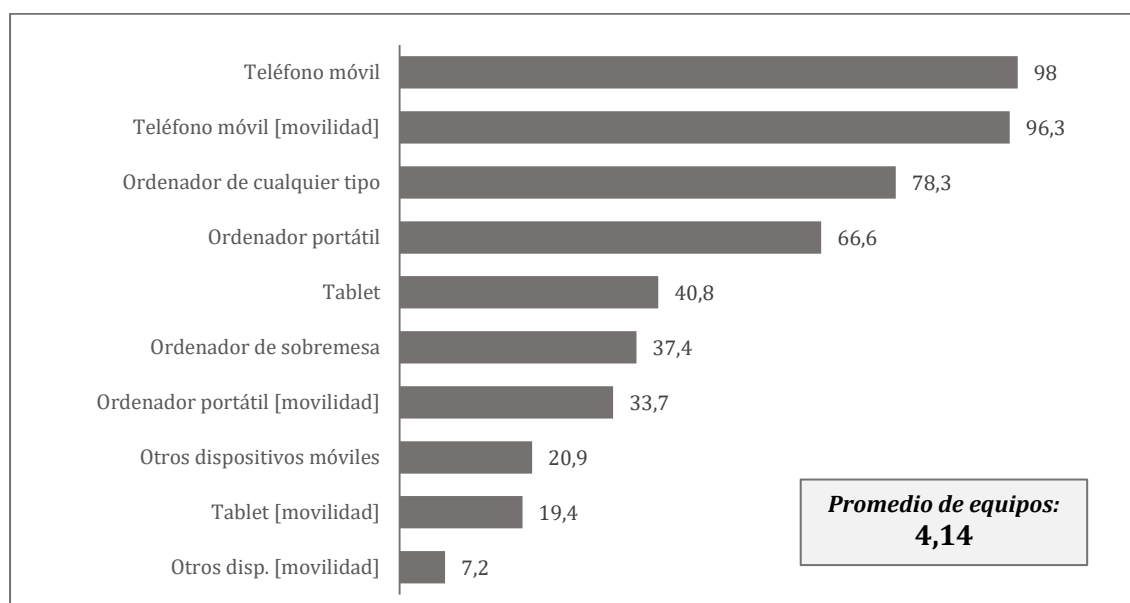
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

Sin embargo, tal y como podemos observar en el gráfico, encontramos importantes asimetrías por edad, nivel de estudios y situación laboral, mientras que por género las diferencias entre hombres y mujeres no son estadísticamente significativas en ninguna de las formas de conexión. Por edad, encontramos diferencias significativas en el acceso a Internet desde fibra óptica, si bien las diferencias no son muy elevadas ($ETA=0,08$), siendo la conectividad de los nativos móviles (65,5%) desde esta tecnología 10 puntos superior a la de los inmigrantes necesarios (55,8%), mientras que los nativos potenciales se sitúan en una posición intermedia. Por nivel de estudios, las diferencias significativas atañen a todas las variables consideradas, si bien son especialmente relevantes en el caso de la conexión de fibra óptica ($ETA=0,15$) y en el sumatorio global de accesibilidad física (fibra + ADSL; $ETA=0,22$), debido a que los niveles de

accesibilidad fija a Internet son especialmente bajos en el caso de las personas con estudios primarios o inferiores (61,8%). Por situación laboral, encontramos una conectividad significativamente más reducida en el caso de los parados, especialmente en cuanto a la conectividad fija (76,1% frente al 85,3% de los estudiantes), pero también en cuanto a la banda ancha móvil, que se sitúa 10 puntos por debajo de los otros dos grupos.

Tras el análisis de las formas de conexión a Internet, pasamos al último indicador de conectividad que vamos a desarrollar, pero que es también el más importante: los **dispositivos tecnológicos utilizados para conectarse a Internet**. En este caso, realizamos un análisis conjunto del uso de estos dispositivos, en términos generales, como de su uso específico en movilidad, ya que se trata de dos facetas diferenciales que nos permiten ahondar en la manera específica en la que los sujetos interactúan con una realidad cotidiana digitalmente mediada. Si bien el acceso a Internet está enormemente universalizado en el caso de los teléfonos móviles, que muestran unos niveles de uso alrededor del 98%, tal y como puede observarse en la figura 27, también el uso del ordenador es bastante habitual (78,3%), preferiblemente el portátil (66,6%), que prácticamente duplica al ordenador de sobremesa, de forma que la presencia de tablets es más habitual, incluso, que la de los equipos de sobremesa (40,8% frente al 37,4%). El uso del portátil fuera del hogar, así como el uso de otro tipo de dispositivos móviles, como videoconsolas portátiles o e-readers, muestra una penetración mucho más reducida, si bien, en el caso del portátil, su uso en movilidad sigue siendo bastante habitual (33,7%).

Figura 27. Dispositivos utilizados por los jóvenes para conectarse a Internet (2018).



Datos: Porcentaje (%) de presencia de cada uno de los equipos TIC.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Los datos generales nos muestran, por lo tanto, una importante convivencia de equipos tecnológicos en las prácticas de conectividad de los jóvenes, en lo que algunos autores han denominado acceso múltiple a Internet (Van Deursen y Van Dijk, 2015b), que constituye uno de los principales ejes de brecha digital de acceso que sigue estando enormemente presente en la actualidad, incluso entre la juventud. Aunque en el análisis cualitativo indagaremos más en profundidad sobre las motivaciones de esta accesibilidad multi-dispositivo, es interesante recalcar que, en el total de la muestra de jóvenes, encontramos un promedio de accesibilidad de

4,14 equipos, si bien las desigualdades son enormes entre unos jóvenes y otros. Por sexo, tal y como hemos venido analizando en el resto de indicadores de accesibilidad, tampoco encontramos diferencias significativas en cuanto al acceso múltiple a Internet. Por edad, sin embargo, sí que encontramos un uso significativamente mayor de equipos entre los nativos potenciales y los nativos móviles, frente a los inmigrantes necesarios, si bien las diferencias son muy reducidas ($ETA=0,08$). Por nivel de estudios, las diferencias son mucho mayores ($ETA=0,38$), de forma que el promedio de equipos utilizados por los universitarios duplica al de las personas con estudios primarios o inferiores (5,05 frente a 2,58), siendo el promedio también muy reducido en el caso de jóvenes con estudios secundarios (3,59). Finalmente, en el caso de la situación laboral, encontramos una asociación bastante significativa, pero inferior a la del nivel de estudios ($ETA=0,26$), de forma que son precisamente los parados quienes muestran unos niveles de accesibilidad múltiple significativamente reducidos (3,25 equipos de media). Pasando al análisis del uso específico de los diferentes dispositivos para conectarse a Internet, más allá del acceso múltiple, encontramos diferencias relevantes en varios de los cruces considerados. Así, por género, encontramos un uso significativamente mayor de las mujeres del ordenador portátil, de la tablet y, muy ligeramente, del teléfono móvil, aunque las diferencias no son muy elevadas: como mucho, 5 puntos en el caso de la tablet. En el caso de los hombres, por el contrario, sí que encontramos un uso mucho mayor del ordenador de sobremesa (43,7 frente a 31,5%; $ETA=0,13$) y una duplicación del uso de otros dispositivos móviles (27,7 frente a 14,5%; $ETA=0,16$). Esta diferencia contradice algunos de los resultados previos sobre brecha digital de género en España (Castaño et al., 2009, 2011), que mostraban que ésta se dirimía más específicamente en el aprovechamiento y uso diferencial de los dispositivos, más que en el acceso físico a los mismos.

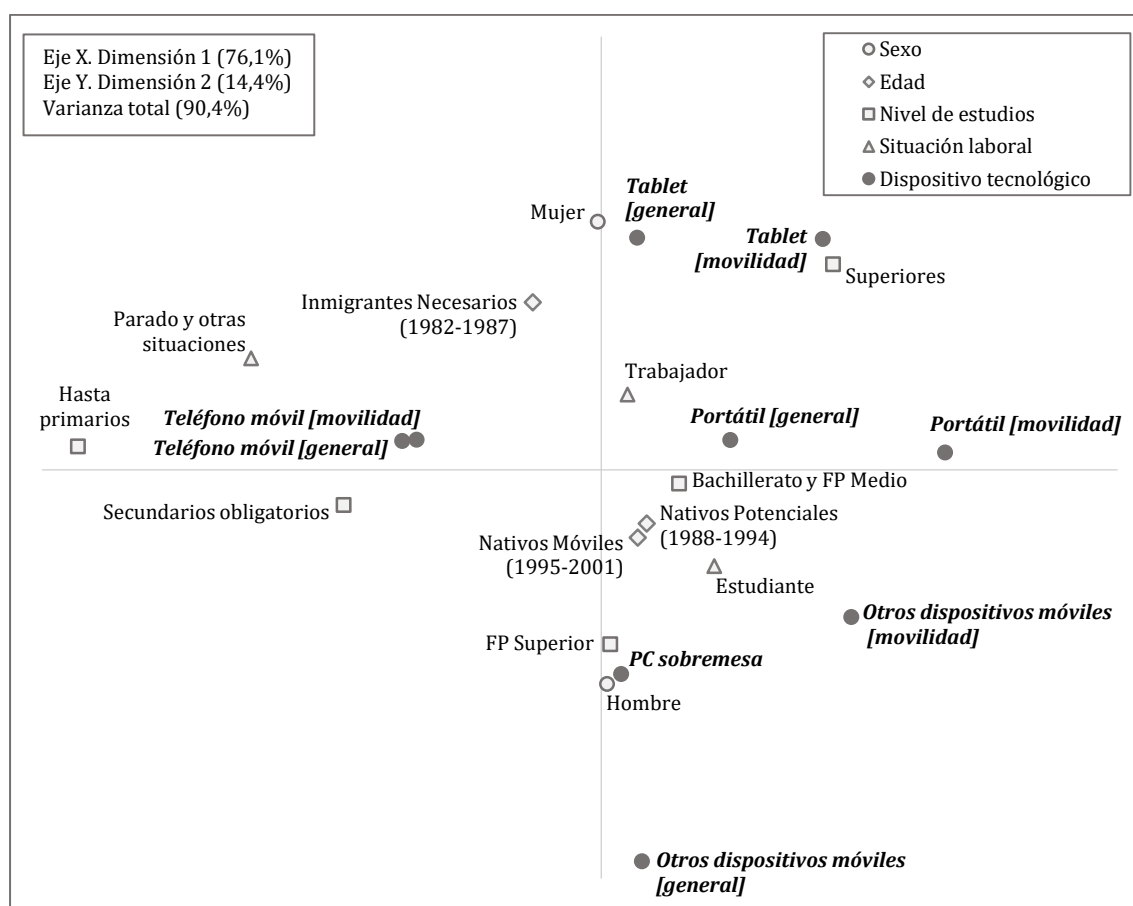
Al indagar más en profundidad sobre las características materiales del acceso, vemos cómo la brecha digital de accesibilidad no ha desaparecido, ya que, a niveles globales similares de conectividad diaria a Internet, encontramos asimetrías particulares vinculadas con el tipo de dispositivos específicos que los jóvenes utilizan para conectarse a la red, siendo enormemente relevante la mayor presencia del ordenador de sobremesa y de otros dispositivos móviles entre los hombres, mientras que el uso de la tablet es significativamente mayor entre las mujeres. Por edad, encontramos diferencias significativas en gran parte de los dispositivos, salvo en el caso del teléfono móvil y el uso de la tablet en movilidad. En líneas generales, el uso del ordenador portátil en el hogar es mayor entre los más jóvenes, mientras que su uso en movilidad destaca entre los nativos potenciales (nacidos entre 1988 y 1994), quienes también muestran una mayor prevalencia en cuanto a la conectividad desde los equipos de sobremesa. Por otra parte, el uso de la tablet es mayor conforme avanza la edad de los encuestados, mientras que, en el caso de otros dispositivos móviles, ocurre exactamente lo contrario, presentando unos niveles de penetración más reducidos entre el colectivo de inmigrantes necesarios. Los niveles de asociación, en todo caso, no son muy elevados, siendo el coeficiente ETA más importante el que encontramos en el caso del uso del ordenador portátil ($ETA=0,11$), por detrás de las diferencias que encontrábamos para el ordenador de sobremesa y otros dispositivos por género. De nuevo, el nivel de estudios continúa siendo la variable que mayor asociación muestra a la hora de analizar el nivel de accesibilidad múltiple de los jóvenes, ya que, en este caso, encontramos diferencias significativas para todas y cada una de las variables consideradas, con fuerzas de asociación que, en el caso del uso del ordenador, llegan incluso a superar el 0,30. Además, los niveles de conectividad son especialmente bajos en el caso de los jóvenes de estudios primarios o inferiores, cuya accesibilidad se despliega, principalmente, a través del teléfono móvil (81,9%); los jóvenes de estudios secundarios obligatorios se encuentran en una posición intermedia, mientras que el resto de encuestados (Bachillerato, FP, estudios universitarios) presentan unos porcentajes

mucho más similares entre sí. Finalmente, la situación laboral también arroja diferencias significativas para todas las variables de accesibilidad consideradas, que vuelven a ser especialmente importantes en el caso del uso del ordenador, de cualquier tipo, con coeficientes ETA en torno a los 0,28 puntos, que muestran un uso de este tipo de dispositivos mucho mayor entre los estudiantes, un uso intermedio entre los trabajadores y un uso muy reducido entre los parados –quienes, de nuevo, se ven encasillados en un tipo de conectividad asociada, principalmente, al smartphone. Esta preminencia de las desigualdades asociadas al uso diferencial del ordenador, que es especialmente bajo entre los colectivos que muestran unos niveles globales de accesibilidad más reducidos, no solo sigue la misma línea de las conclusiones del capítulo 6, sino que nos ayudará a explicar, en el estudio cualitativo, los diferentes procesos de alfabetización digital que los sujetos han experimentado a lo largo de sus vidas, los cuales se vinculan, muy específicamente, a la incorporación temprana del ordenador durante la infancia y la adolescencia.

Para ahondar en estas asimetrías, en la figura 28 reproducimos el mapa de correspondencias entre los distintos dispositivos utilizados para acceder a Internet y las variables sociodemográficas de comparación consideradas. Este análisis de correspondencias debe analizarse en consonancia con las tablas de contingencia y las tablas de diferencias entre frecuencias observadas y esperadas, ambas recogidas en el Anexo 2. En este caso, el análisis de correspondencias muestra una varianza total del 90,4%, repartida entre el eje de abscisas (76,1%) y el eje de ordenadas (14,4%). El eje X separa a la izquierda las formas más simples de accesibilidad, vinculadas con el uso del teléfono móvil como dispositivo principal y único de conectividad, frente a las formas más múltiples de accesibilidad (a la derecha), representadas por el uso de los distintos dispositivos de manera complementaria. En el eje Y, por otra parte, se divide el uso de la tablet, en la parte superior, frente al uso del ordenador de sobremesa y otros dispositivos móviles más minoritarios, en la parte inferior del mapa. Como podemos ver, en la parte izquierda del gráfico se posicionan los grupos de jóvenes que muestran un acceso a Internet más simple, relacionado con el uso del teléfono móvil: jóvenes con estudios primarios o inferiores, en situación de desempleo y, en menor medida, con estudios secundarios obligatorios. El eje vertical se estructura muy claramente en base al género, ya que en la parte superior, con un mayor uso relativo de las tablets, se posicionan las mujeres, mientras que los hombres se sitúan en la zona inferior del gráfico, cerca del ordenador de sobremesa y de otros dispositivos móviles –equipos en los que se mostraba una mayor fuerza de la asociación en las tablas de contingencia. Por nivel de estudios, los universitarios se posicionan cerca del uso de dispositivos fuera del hogar, como las tablets y los ordenadores portátiles, mientras que los jóvenes con formación profesional, así como los estudiantes, en términos globales, se posicionan más cerca del ordenador de sobremesa. Por edad, es importante destacar que, en cuanto a los dispositivos tecnológicos utilizados, los nativos móviles y los nativos potenciales presentan un patrón de accesibilidad muy similar, motivo por el cual se sitúan muy próximos en el centro del mapa, únicamente escorados hacia la parte inferior derecha, mientras que los inmigrantes necesarios se posicionan en la parte superior izquierda, más próximos al uso de dispositivos móviles como la tablet o el teléfono móvil, pero no el resto de dispositivos móviles más minoritarios, que se asocian específicamente con los entrevistados más jóvenes y con los estudiantes. Así, en líneas generales, el gráfico de correspondencias nos permite visualizar claramente los principales ejes de diferenciación en las formas de accesibilidad a Internet, constatando que no existe un único patrón o forma predominante de conexión, sino varios ejes de diferenciación del acceso, que van desde la conexión más simple, ejemplificada por el uso del smartphone, hasta las formas más diversificadas de acceso múltiple, que suelen implicar el uso complementario de varios

dispositivos, como son el ordenador –que sigue siendo un equipo enormemente frecuente, sobre todo el su versión portátil, que se vincula con un elevado nivel de estudios–, la tablet –que es utilizada de forma más general en el espacio del hogar y únicamente de forma minoritaria en movilidad, especialmente por los universitarios y trabajadores– y el resto de dispositivos móviles, que se asocian con los nativos móviles y con los entrevistados que aún están estudiando.

Figura 28. Análisis de correspondencias simple (AC7). Equipos TIC utilizados por los jóvenes para conectarse a Internet según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE.

De cara a clasificar los distintos equipamientos tecnológicos utilizados, tanto en el hogar como en movilidad, para conectarse a Internet, se ha realizado un primer análisis factorial de equipos TIC (FAC1), a través del cual se han agrupado las 9 variables originales en 5 factores fundamentales que recogen los distintos dispositivos utilizados para acceder a la red por parte de los jóvenes: FAC1_1 (Teléfono Móvil), FAC1_2 (Tablet), FAC1_3 (Otros dispositivos móviles), FAC1_4 (Ordenador portátil) y FAC1_5 (Ordenador de sobremesa). A partir de estos 5 factores, y del promedio de equipos utilizados para acceder a Internet, presentamos a continuación los resultados del análisis multivariante de varianza (MANOVA) referentes a los indicadores de accesibilidad¹⁷⁵. En primer lugar, comenzamos presentando los resultados de los **efectos**

¹⁷⁵ El modelo MANOVA completo puede consultarse en el Anexo 3.13, en el que se han incorporado de manera simultánea los tres análisis factoriales realizados con la población joven relativos a la brecha de acceso (FAC1), brecha de habilidades (FAC2) y brecha de uso (FAC3), así como las tres variables que recogen el promedio de equipos TIC, el promedio de habilidades digitales y el promedio de usos mencionados por los sujetos. Sin embargo, con fines

intersujetos para las variables de comparación por separado (sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral), así como los análisis post-hoc Bonferroni, que nos permiten analizar las diferencias entre categorías dentro de una misma variable –siempre que dicha variable no sea dicotómica, como en el caso del sexo¹⁷⁶:

(*) *Sexo*: encontramos diferencias significativas para el uso de otros dispositivos móviles (FAC1_3) y para el acceso desde el ordenador de sobremesa (FAC1_5), ya que el uso de ambos tipos de dispositivos es más habitual entre los hombres que entre las mujeres. Por otro lado, no es posible realizar análisis post-hoc Bonferroni para esta variable, al tener únicamente dos categorías.

(*) *Edad*: en cuanto a los efectos intersujetos, encontramos diferencias significativas para el uso de otros dispositivos móviles (FAC1_3) y del ordenador portátil (FAC1_4). En el caso de otros dispositivos móviles, las medias son superiores entre los nativos potenciales (0,03), frente a nativos móviles (-0,18) e inmigrantes necesarios (-0,16). En cuanto al uso del portátil, por otra parte, es mayor entre los nativos móviles (0,09) frente a nativos potenciales (-0,14) e inmigrantes necesarios (-0,20). Pasando a los análisis post-hoc Bonferroni, encontramos diferencias significativas para el número de equipos, el uso de la tablet (FAC1_2), el uso de otros dispositivos móviles (FAC1_3) y el uso del portátil (FAC1_4). Con respecto al número de equipos, es significativamente más reducido en el caso de los inmigrantes necesarios que en el caso de los otros dos grupos de edad. En cuanto a la tablet, su uso es mayor entre los inmigrantes necesarios y los nativos potenciales que entre los nativos móviles. Con respecto al uso del portátil, su uso desciende progresivamente con la edad, encontrándose diferencias significativas para los tres grupos generacionales, siendo especialmente reducido su uso entre los inmigrantes necesarios. Finalmente, en el caso de otros dispositivos móviles, encontramos una diferencia significativa entre los nativos potenciales y los inmigrantes necesarios, mostrando éstos últimos un uso mucho más reducido de este tipo de dispositivos.

(*) *Nivel de estudios*: en cuanto a los efectos intersujetos, encontramos diferencias significativas para todos los indicadores de accesibilidad, con la excepción del uso de la tablet (FAC1_2). En líneas generales, el promedio de equipos utilizados y el acceso desde el teléfono móvil aumentan progresivamente con el nivel formativo, siendo las medias marginales especialmente bajas entre los jóvenes con estudios primarios o inferiores. Por otra parte, el uso del ordenador portátil y del ordenador de sobremesa se asocia positivamente con jóvenes de estudios universitarios y FP Superior, mientras que el uso de otros dispositivos móviles tiene una mayor presencia entre los estudios de Bachillerato y FP Medio. Con respecto al análisis post-hoc Bonferroni, encontramos diferencias significativas para todos los indicadores de accesibilidad. En líneas generales, encontramos usos significativamente inferiores entre los jóvenes con estudios primarios y el resto de categorías, tanto para el número de equipos como para cada uno de los factores de tipo de accesibilidad. En el caso de los estudios secundarios obligatorios, encontramos un uso comparativamente mayor al de los sujetos con estudios primarios, especialmente relevante en el caso del teléfono móvil, del promedio de dispositivos y del ordenador de sobremesa. Con respecto al resto de niveles educativos, las medias marginales muestran menos diferencias entre sí, si bien los universitarios se destacan por un mayor número de dispositivos

puramente expositivos, se ha dividido la presentación de los resultados de este análisis en cada uno de los tres epígrafes (accesibilidad, habilidades y uso), recogiendo únicamente las variables dependientes pertinentes para cada uno de ellos.

¹⁷⁶ En el caso del sexo, las diferencias ya pueden observarse directamente en los análisis de asociación expuestos más arriba, por lo que este tipo de contrastes no son necesarios.

usados y por una mayor presencia de uso del ordenador portátil, del ordenador de sobremesa y de la tablet.

(*) *Situación laboral:* en este caso, los efectos intersujetos muestran variaciones significativas para el promedio de equipos, el uso del móvil (FAC1_1), la tablet (FAC1_2) y el ordenador portátil (FAC1_4). El promedio de equipos es mayor entre los estudiantes, seguidos de los trabajadores y, claramente por debajo, los jóvenes desempleados. Por otro lado, el teléfono móvil muestra medias muy similares entre estudiantes y trabajadores, por encima de los parados, mientras que la tablet se asocia con los trabajadores y el ordenador portátil con los estudiantes. En cuando a los test post-hoc Bonferroni, encontramos nuevamente diferencias significativas para todos los indicadores de accesibilidad considerados, siendo especialmente bajas las medias marginales en el caso de los parados, que puntúan siempre por debajo de los trabajadores y los estudiantes. Con respecto a la comparación entre trabajadores y estudiantes, los primeros destacan en un uso más habitual de la tablet, mientras que los segundos usan el ordenador portátil con mayor frecuencia y muestran un mayor promedio de equipos tecnológicos utilizados para acceder a Internet.

A continuación, nos centramos en los **efectos interactivos** entre variables de contraste para los cruces entre dos, tres y cuatro variables, recogiendo únicamente aquellos cruces en los que aparecen diferencias significativas para los indicadores relacionados con la accesibilidad¹⁷⁷. Hay que tener en consideración que el análisis de los efectos interactivos entre variables es especialmente complejo, especialmente cuando ahondamos más allá de las diferencias entre dos variables, comparando efectos conjuntos de tres variables al mismo tiempo o, incluso, de las cuatro variables introducidas en el modelo, lo cual nos genera 90 cruces posibles según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Aun así, este tipo de metodología de análisis es enormemente útil, ya que nos permite ahondar más allá de las tendencias generales y de los efectos directos entre las variables independientes con respecto a los distintos indicadores de accesibilidad, motivo por el cual hemos decidido incluir una pequeña reflexión sobre cada uno de los cruces posibles dentro del análisis multivariable de varianza, tal y como exponemos a continuación:

(*) *Edad por Nivel de estudios:* las diferencias por nivel de estudios en cuanto al promedio de equipos en el hogar, el uso del teléfono móvil (FAC1_1) y la tablet (FAC1_2) se ven potenciadas entre los jóvenes de mayor edad, de forma que aquellos sujetos con estudios primarios o inferiores, pertenecientes al grupo de inmigrantes necesarios, muestran unos niveles de accesibilidad comparativamente más bajos que los jóvenes con estudios primarios pero que pertenecen al grupo de nativos móviles o nativos potenciales. Esto es, a mayor edad, las desigualdades asociadas al nivel de estudio se intensifican. Por otro lado, el uso de la tablet es especialmente significativo entre los inmigrantes necesarios y los nativos potenciales con estudios de FP o Universitarios y entre los nativos móviles con estudios primarios, lo que muestra un patrón de accesibilidad interesante: entre los más jóvenes, el uso de este dispositivo está asociado más frecuentemente a niveles educativos más reducidos, mientras que en el caso de las personas a partir de 23 el uso de la tablet se asocia más con personas que no han finalizado estudios post-obligatorios.

¹⁷⁷ Los cruces no significativos estadísticamente para los factores de accesibilidad (sexo por edad, sexo por nivel de estudios, sexo por situación laboral, edad por situación laboral, etc.) no se incluyen en el texto, pero pueden verse en el Anexo 3.13, en el que se recogen las tablas completas de medias marginales y significatividades de los efectos intersujetos.

(*) *Situación Laboral por Nivel de Estudios*: encontramos diferencias significativas con respecto al uso del ordenador portátil (FAC1_4) y del ordenador de sobremesa (FAC1_5). Con respecto al portátil, su uso únicamente arroja medias positivas entre los trabajadores y parados con estudios superiores –y FP superior en el caso de los parados–, pero en el caso de los estudiantes, el uso de este dispositivo también es importante entre quienes únicamente han acabado el Bachillerato o tienen una FP de grado medio. Por otro lado, con respecto al ordenador de sobremesa, su uso está especialmente vinculado con los estudiantes de estudios primarios o secundarios, así como con los trabajadores con estudios postobligatorios y con los parados que han terminado una FP Superior. Esto es, en el caso de los estudiantes, se asocia con jóvenes de nivel educativo medio pero, en el caso de trabajadores y parados, se vincula más específicamente con jóvenes de elevado nivel educativo: trabajadores con estudios universitarios y parados con FP superior.

(*) *Sexo por Edad y por Nivel de Estudios*: encontramos diferencias significativas con respecto al uso del teléfono móvil (FAC1_1). Tanto en hombres como en mujeres, los grupos con menor uso del teléfono móvil son quienes únicamente tienen estudios primarios, independientemente de la edad. Sin embargo, entre las mujeres, la diferencia de uso con respecto al resto de niveles de estudios únicamente es importante en el caso de las inmigrantes necesarias, mientras que entre las nativas móviles las diferencias por nivel de estudios son mucho más reducidas, desapareciendo en el caso de las nativas móviles. En el caso de los hombres, por el contrario, este patrón de diferenciación entre bajo uso del smartphone entre los jóvenes con estudios primarios se mantiene mucho más constante en todos los grupos de edad.

(*) *Sexo por Edad y por Situación Laboral*: encontramos diferencias significativas para el uso del ordenador portátil (FAC1_4). En el caso de los nativos móviles, encontramos un uso similar por género entre los estudiantes, si bien los hombres que están trabajando destacan claramente sobre las mujeres, ocurriendo lo opuesto en el caso de las personas desempleadas, entre las que puntúan más positivamente las mujeres que los hombres. Entre los nativos potenciales, las mujeres estudiantes y paradas puntúan más positivamente, mientras que los hombres que están trabajando muestran un uso comparativamente mayor de este dispositivo. Finalmente, entre los inmigrantes necesarios, el uso del portátil es mucho mayor entre los hombres que entre las mujeres, especialmente en el caso de los estudiantes y las personas desempleadas –no tanto entre los jóvenes que están actualmente trabajando.

(*) *Edad por Nivel de Estudios y por Situación Laboral*: encontramos diferencias significativas para el número de equipos TIC, para el uso del portátil (FAC1_4) y para el uso del ordenador de sobremesa (FAC1_5). Con respecto al promedio de equipos utilizados, éste es especialmente elevado en el caso de los inmigrantes necesarios y nativos potenciales de elevado nivel educativo, independientemente de la situación laboral. En el caso de los nativos móviles, sin embargo, el número de dispositivos utilizados también es elevado entre quienes tienen estudios primarios pero están trabajando. En cuanto al uso del ordenador portátil, su uso es mayoritario entre quienes tienen estudios universitarios, independientemente de la edad y de la situación laboral; también es frecuente entre los estudiantes con FP Superior, en todas las edad, así como, en el caso de los nativos móviles, entre los parados con FP superior, los estudiantes con estudios de bachillerato e incluso quienes únicamente tienen estudios secundarios obligatorios. En definitiva, la diferenciación por nivel de estudios y situación laboral, en cuanto al uso del portátil, es más fuerte en el caso de los inmigrantes necesarios y los nativos potenciales que en el caso de los nativos móviles, ya que en este último grupo las diferencias de medias marginales no son tan radicales. Finalmente, con respecto al uso del ordenador de sobremesa, su uso se asocia con las personas de elevado nivel educativo, en el caso de los jóvenes de mayor edad,

independientemente de la situación laboral, pero en el caso de los nativos potenciales y, especialmente, los nativos móviles, los porcentajes de uso están más repartidos entre los distintos niveles educativos –superiores a los estudios primarios, ya que este grupo muestra medias bajas en todas las edades y situaciones laborales. Por lo tanto, esto nos indica que, en el caso de los inmigrantes necesarios, el uso del ordenador está más circunscrito a elevados niveles educativos y al espacio del trabajo, mientras que entre los grupos más jóvenes la diversificación de formas de uso de este equipo es mucho mayor, por lo que las vinculaciones con un determinado nivel de estudios o con una situación laboral específica son menos evidentes.

7.1.3. Brecha de habilidades digitales

Después de haber tomado en consideración las asimetrías vinculadas con la brecha digital de acceso a los dispositivos, en este segundo apartado nos centraremos en la brecha digital de habilidades digitales. Actualmente se suele hablar de la brecha de habilidades –o *skills gap* (Katz y Gonzalez, 2016; Lee et al., 2014)– como una faceta fundamental de la desigualdad digital que afecta al aprovechamiento que los sujetos realizan de los dispositivos, motivo por el cual, en el marco teórico, hemos incluido esta dimensión, al igual que los estudios sobre las motivaciones y las emociones, dentro del paraguas de los estudios de segunda brecha digital. Otro aspecto importante tiene que ver con el intento de articulación del concepto de habilidades digitales con la noción de capital digital interiorizado, mucho más cargada de contenido sociológico, y que intenta articular las destrezas y conocimientos con el propio proceso biográfico de alfabetización digital que atraviesan los sujetos a lo largo de su vida. En líneas generales, entendemos que el concepto de capital digital interiorizado es más amplio que el de habilidades digitales, ya que engloba estas destrezas específicas, vinculadas con el medio o con el contenido, pero además, también incluye otro tipo de aspectos disposicionales que tienen más que ver con las representaciones sociales sobre la tecnología, la motivación e intereses específicos hacia el uso de las TIC dentro de unos horizontes y prácticas vitales particulares, así como las experiencias emocionales surgidas en el propio proceso de apropiación tecnológica de los dispositivos: en definitiva, las diferentes dimensiones interiorizadas en el habitus informacional –por utilizar el concepto acuñado por Robinson (2009)– de los sujetos. Por ello, en este capítulo nos centraremos específicamente en el análisis del conjunto específico de habilidades digitales recogidas en el cuestionario del INE, que únicamente suponen una parte reducida e incompleta de las habilidades digitales posibles, sobre todo las que tienen que ver con el contenido, mientras que en el estudio cualitativo indagaremos más en profundidad en la interiorización de las habilidades en el habitus informacional de los sujetos y su movilización práctica como capital digital interiorizado.

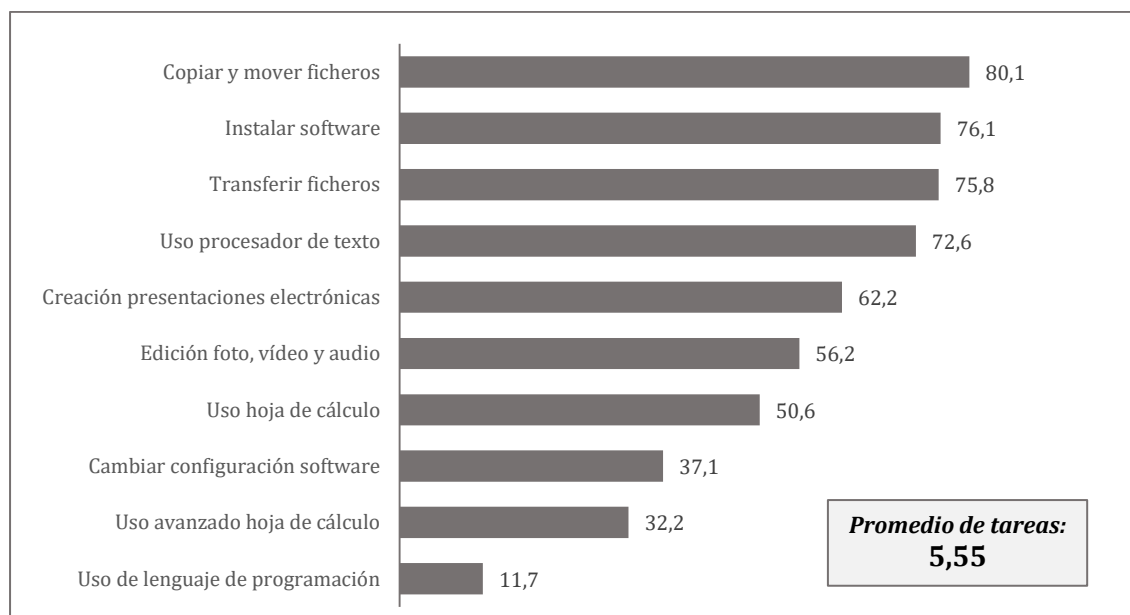
En primer lugar, comenzaremos por el análisis del **promedio de tareas relacionadas con la informática** que los jóvenes son capaces de realizar. Si bien debemos focalizar nuestro análisis en las variables incluidas en el cuestionario del INE debido al carácter secundario de los datos utilizados, no por ello deja de ser relevante la indagación en la distribución desigual de este conjunto específico de destrezas digitales recogidas en dicho estudio. Así, para el total de la muestra de jóvenes entre 16 y 35 años, tenemos un promedio de 5,55 tareas mencionadas (sobre un total de 10 posibles), si bien es imposible saber si esta puntuación supone un nivel elevado o reducido de conocimientos. Como mucho, podemos destacar, gracias a los resultados del capítulo 7, que estos conocimientos digitales son, en líneas generales, superiores entre los jóvenes –los supuestos nativos digitales– con respecto al resto de la población –la media poblacional se situaba alrededor de 3,55 tareas–. Sin embargo, el promedio de tareas también estaba enormemente condicionado por el resto de variables sociodemográficas, especialmente el nivel de estudios y la

situación laboral, que mostraban una fuerza de asociación, según los coeficientes ETA, superior a la de la edad: de hecho, la condición etaria se posicionaba como la tercera variable más importante a la hora de delimitar asimetrías, por delante del hábitat de residencia y del sexo. En todo caso, a pesar de la afirmación superficial de que los jóvenes muestran un nivel de habilidades digitales superior a la media, cuando profundizamos un poco también podemos atisbar enormes asimetrías dentro de este grupo social particular, ya que dentro de los jóvenes encontramos diferencias significativas para todas las variables de comparación (sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral) utilizadas. La variable que muestra una mayor fuerza de asociación con respecto al promedio de habilidades digitales es, sin lugar a dudas, el nivel de estudios ($ETA=0,41$), ya que las asimetrías que encontramos entre los jóvenes son enormes, de forma que el número de habilidades mencionadas correlaciona positivamente con la formación alcanzada. Así, entre los universitarios la media de destrezas es de 7,07, mientras que entre los jóvenes con estudios primarios o inferiores apenas alcanza un valor de 2,70. Los jóvenes con estudios secundarios obligatorios también muestran un valor inferior a la media (4,71), similar al de las personas entre 40 y 44 años, mientras quienes tienen estudios secundarios postobligatorios se posicionan ligeramente por encima del promedio juvenil (5,67) y, finalmente, quienes han completado una FP Superior presentan valores mucho más cercanos a los de los universitarios (6,36). En definitiva, lo que encontramos es un posicionamiento extremadamente bajo en el caso de los estudios primarios, un nivel inferior a la media entre quienes sólo han completado estudios obligatorios y, a unos niveles más elevados, un progresivo aumento de las destrezas digitales conforme crece el nivel educativo de los sujetos. Además del nivel educativo, también la situación laboral es una variable enormemente importante a la hora de analizar el promedio de habilidades digitales ($ETA=0,32$), de forma que los desempleados muestran un nivel de destrezas extraordinariamente bajo (4,00), por debajo incluso de las personas entre 45 y 49 años, mientras que los trabajadores jóvenes se posicionan más o menos en torno a la media (5,52) y, finalmente, los estudiantes puntúan claramente por encima (6,67). En cuanto a la edad, se postula como la tercera variable de contraste más relevante, pero bastante por detrás de las dos anteriores ($ETA=0,16$), de forma que el nivel de destrezas va reduciéndose progresivamente conforme avanza la edad de los entrevistados: los nativos móviles puntúan por encima de la media (6,17), los nativos potenciales alrededor de la misma (5,67) y los inmigrantes necesarios por debajo (5,00), si bien las asimetrías no son tan fuertes como las que encontrábamos por nivel de estudios o situación laboral, ya que la diferencia entre nativos móviles e inmigrantes necesarios es únicamente de 1,17 puntos –los universitarios triplican en conocimientos digitales a quienes tienen estudios primarios o inferiores. Finalmente, con respecto al sexo, encontramos un nivel de asociación significativo pero muy bajo ($ETA=0,06$), de forma que los hombres muestran un nivel de destrezas digitales ligeramente superior al de las mujeres (5,74 frente a 5,36).

El promedio de tareas, sin embargo, no es una buena medida de la composición de los conocimientos digitales de los jóvenes, por lo que tenemos que pasar al análisis de las **tareas relacionadas con la informática** recogidas en el cuestionario una a una, tal y como se aprecia en la Figura 29. En líneas generales, más allá de un porcentaje bastante superior de conocimiento para cada uno de los indicadores, en el caso de los jóvenes, no encontramos muchas diferencias en cuanto al ranking de destrezas más comunes: quizás, se observa una mayor preponderancia del uso de softwares de edición de fotos, vídeo o audio entre los jóvenes, pero el patrón general es muy similar. Así, las destrezas más comunes tienen que ver con copiar y mover ficheros, instalar software, transferir ficheros y usar un procesador de texto, todas ellas conocidas por más del 70% de los jóvenes. En la otra punta, el uso de algún tipo de lenguaje de programación sigue siendo una habilidad enormemente minoritaria (11,6%), mientras que el uso avanzado de hojas

de cálculo y los cambios en la configuración de software son mencionados por, aproximadamente, un tercio de los jóvenes. En la parte central del ranking, encontramos aspectos como la edición audiovisual o el uso de una hoja de cálculo, remarcado por la mitad de los encuestados jóvenes y, finalmente, la creación de presentaciones, que es destacada por algo menos de dos tercios de los entrevistados.

Figura 29. Tareas relacionadas con la informática que los jóvenes saben realizar (2017).



Datos: Porcentaje (%) de realización de cada una de las tareas.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Centrándonos ahora en el análisis comparativo, en líneas generales se repite el patrón mencionado para el promedio de habilidades, siendo el nivel de estudios la variable que presenta una mayor fuerza de asociación con cada una de las tareas, seguida de la situación laboral, la edad y, por último, el sexo, si bien existen particularidades que es preciso mencionar. Con respecto al nivel de estudios, su efecto es especialmente importante en el caso de las habilidades más comunes (copiar ficheros, instalación de software, transferencia de ficheros, uso de procesador de texto), así como en el uso de la hoja de cálculo, mostrando en todos estos casos fuerzas de asociación por encima del $\text{ETA}=0,30$. En todo los casos, encontramos un nivel de conocimientos bastante similar entre las personas con estudios postobligatorios –que van creciendo progresivamente hasta los universitarios–, situándose los jóvenes con estudios secundarios obligatorios en una posición intermedia –unos 20 puntos por detrás de los anteriores– y, quienes tienen estudios primarios, en un nivel de conocimiento mucho más reducido. De hecho, entre este último grupo, únicamente la mitad de los jóvenes saben instalar algún tipo de software, menos de la mitad mencionan saber cómo copiar y mover ficheros y solo un poco más de un tercio sabe transferir dichos ficheros o usar un procesador de texto, habilidades muy extendidas entre quienes tienen, al menos, estudios secundarios. Por ejemplo, en el caso del uso avanzado de una hoja de cálculo, encontramos una diferencia de porcentajes entre el 6,4% de los jóvenes con estudios primarios y el 52,7% de los universitarios, lo cual es solo una pequeña muestra de las enormes asimetrías vinculadas al nivel formativo, especialmente entre aquellos jóvenes que no han completado, al menos, sus estudios obligatorios, que se encuentran un nivel de indefensión

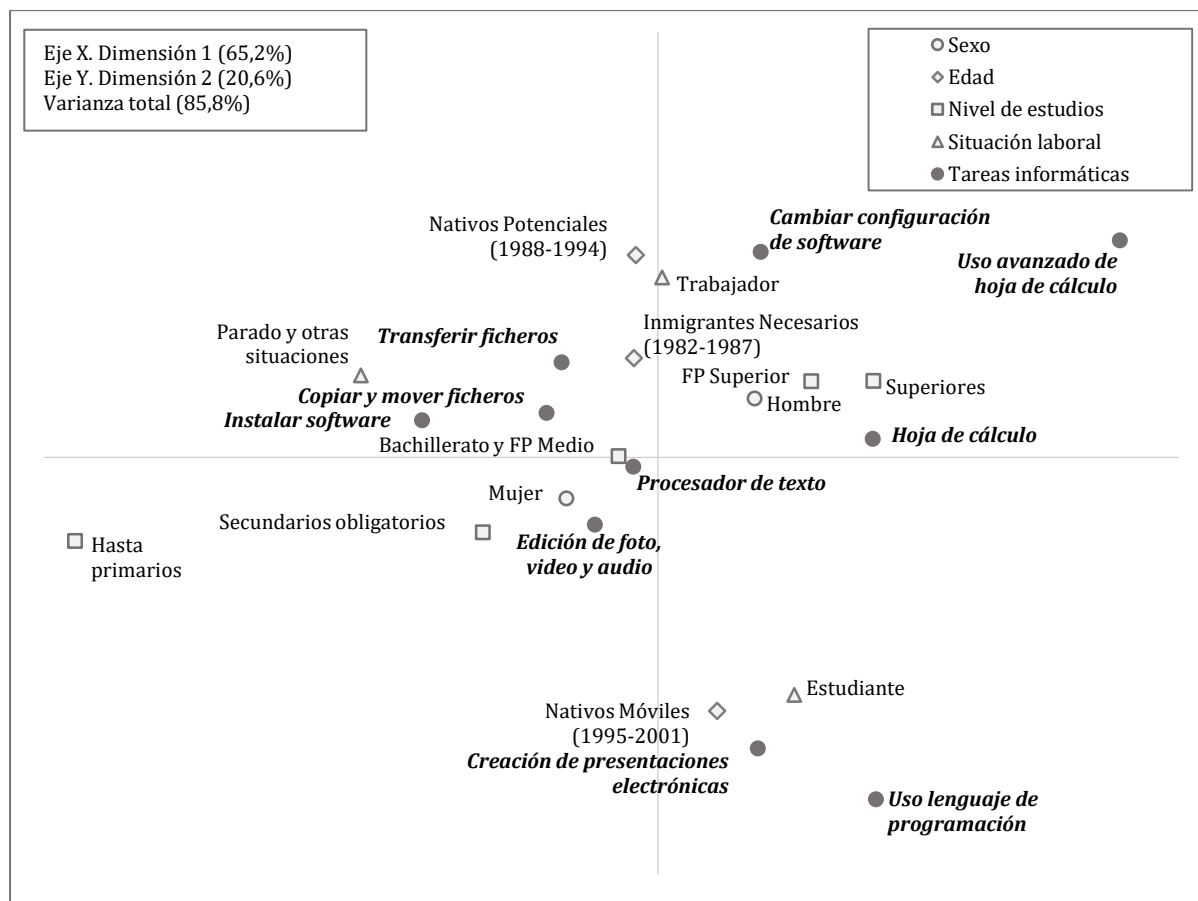
tremendamente importante en cuanto a sus conocimientos y destrezas para el uso de las nuevas tecnologías.

Con respecto a la situación laboral, encontramos fuerzas de asociación que fluctúan entre el 0,12 (en el caso del lenguaje de programación) y el 0,37 (en el caso de la creación de presentaciones), si bien las habilidades más íntimamente correlacionadas con esta variable son la copia de ficheros, el uso del procesador de texto, la creación de presentaciones y el uso de hojas de cálculo, todas ellas por encima del $ETA=0,25$. Principalmente, los estudiantes muestran las puntuaciones más elevadas, seguidos de los trabajadores y dejando en último lugar a los desempleados, que muestran niveles especialmente bajos en actividades como la creación de presentaciones (39,4%) o el uso de hojas de cálculo (28,7%), pero sin llegar al nivel de falta de conocimientos de quienes tenían estudios primarios o inferiores. En cuanto a la edad, generalmente encontramos un mayor nivel de conocimientos entre los nativos móviles, si bien las diferencias con respecto a los nativos potenciales son mucho más reducidas que con respecto a los inmigrantes necesarios. De hecho, destrezas como el cambio de configuración de software o el uso avanzado de hojas de cálculo ni siquiera arrojan diferencias significativas por grupo generacional. De este modo, las destrezas que arrojan asociaciones más fuertes por edad son la creación de presentaciones ($ETA=0,27$), que es casi 30 puntos más frecuente entre los nativos móviles, frente a los nativos potenciales, el uso del procesador de texto ($ETA=0,15$) y la copia de ficheros y el uso de programas de edición audiovisual (ambas con $ETA=0,13$). Aunque la asociación no es tan fuerte (0,10), es relevante que el uso de un lenguaje de programación es mencionado por el 16,2% de los nativos móviles, pero únicamente por el 11,1% de los nativos potenciales y el 8,5% de los inmigrantes necesarios, lo cual supone una asimetría por edad bastante destacable. Finalmente, por sexo, encontramos diferencias significativas precisamente en las habilidades digitales más minoritarias, que son más frecuentes entre los hombres: en el uso de una hoja de cálculo ($ETA=0,06$), encontramos una diferencia pequeña, del 53,8 al 47,4%; en la configuración de software ($ETA=0,15$), la asimetría es del 44,4% de los hombres frente al 29,7%; en el caso del uso avanzado de hojas de cálculo ($ETA=0,07$), del 35,6 frente al 28,8%; y, finalmente, en el caso del uso del lenguaje de programación ($ETA=0,12$), del 15,7 frente al 7,7%. Si bien esta última habilidad sigue siendo la más minoritaria, es relevante que los hombres duplican a las mujeres en dicho indicador.

Como hemos venido desarrollando en páginas anteriores, en el caso de las habilidades digitales también hemos desarrollado un análisis de correspondencias simple (AC8), que nos permite posicionar de una manera visual cada una de las destrezas específicas con los grupos sociales, dentro de los jóvenes, con los que están más vinculadas, en términos comparativos. Este análisis, complementario al estudio de las tablas de contingencia y de las diferencias entre frecuencias observadas y esperadas, que pueden consultarse en el Anexo 2, nos permite entender de una manera rápida algunos de los vínculos específicos que existen entre las distintas habilidades digitales recogidas en el cuestionario y los distintos grupos de jóvenes, divididos en base a su sexo, edad, nivel educativo y situación laboral. Como puede apreciarse en la Figura 30, en este caso nos encontramos con un modelo de correspondencias que recoge el 85,8% de la varianza, dividida entre los ejes X (65,2%) e Y (20,6%). En el eje de abscisas, se posicionan las habilidades más minoritarias, a la derecha del gráfico, frente a las habilidades más comúnmente extendidas entre la población joven, que se sitúan a la izquierda del mismo, tratándose sobre todo de un eje muy asociado con las diferencias de nivel de estudios de los jóvenes. Por otra parte, el eje Y recoge diferencias etarias, dividiendo claramente las destrezas comparativamente más vinculadas con el grupo poblacional más joven, los nativos móviles, frente a las habilidades más

distribuidas entre el resto de grupos de edad, especialmente entre los nativos potenciales, que muestran un nivel de capacitación digital superior al de los inmigrantes necesarios.

Figura 30. Análisis de correspondencias simple (AC8). Habilidades digitales de los jóvenes según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2017).



Datos: Puntuaciones discriminantes en las Funciones 1 y 2.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Comenzando por el análisis del gráfico, vemos cómo las personas con estudios primarios o inferiores se posicionan claramente a la izquierda del gráfico, lejos de cualquiera de las destrezas, al tratarse de un grupo mucho más excluido de los conocimientos digitales. En la parte izquierda también se posicionan los parados, las personas con estudios secundarios obligatorios y, en menor medida, las mujeres, asociándose todos estos grupos con los usos más básicos y comunes: instalación de software, copiar y mover ficheros y usar programas de edición audiovisual. En la parte superior derecha, por su parte, se posicionan destrezas más minoritarias que se vinculan claramente con un nivel de estudios elevado, especialmente con los universitarios y los jóvenes con FP Superior, así como los trabajadores, como son el uso de hojas de cálculo o en cambio de configuración de software. En la parte inferior derecha, a su vez, se posicionan las tareas vinculadas con los nativos móviles y con los estudiantes, como son la creación de presentaciones y el uso del lenguaje de programación, debido a que, comparativamente con los jóvenes de mayor edad y con quienes están trabajando, el nivel de conocimiento de estas destrezas específicas es mayor. En conclusión, vemos cómo el primer eje de diferenciación de conocimientos digitales tiene que ver, principalmente, con el nivel de estudios, de forma que los grupos sociales situados más a la izquierda del gráfico, especialmente quienes tienen estudios primarios pero también los

desempleados, muestran un nivel de habilidades digitales mucho más reducido que el resto, para todas y cada una de las destrezas recogidas en la encuesta. Con respecto al resto de grupos, hay una diferenciación clara asociada con la edad y la situación laboral, así como con el género –en menor medida–, ya que los jóvenes de menor edad suelen destacar sobre el resto en la creación de presentaciones y el uso del lenguaje de programación, mientras que los trabajadores comparativamente en el uso de programas y aplicaciones de ofimática, especialmente en el caso del uso de hojas de cálculo.

Es en este momento en el que debemos incorporar el análisis factorial de componentes principales elaborado a partir de las distintas tareas recogidas en la encuesta (FAC2), ya que nos permite, de una forma mucho más clara, agrupar estos 11 indicadores de capacitación tecnológica en tres dimensiones latentes fundamentales no correlacionadas entre sí, a las cuales hemos denominado: FAC2_1, habilidades básicas, que incluye todas las destrezas por encima del 70% de conocimiento, así como la edición audiovisual; (FAC2_2) habilidades de ofimática avanzada, que incluye la creación de presentaciones electrónicas y el uso avanzado de hojas de cálculo; y (FAC2_3) habilidades de informática avanzada, que incluye las destrezas más minoritarias, como el uso de un lenguaje de programación y cambiar la configuración de software. A partir de estos tres componentes de tipo intervalar y del promedio global de habilidades digitales, se ha realizado un análisis multivariante de varianza (MANOVA), que nos posibilita la indagación en los efectos interactivos que existen entre las variables de comparación (sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral) consideradas para cada una de estas variables dependientes: número de habilidades digitales que sabe realizar, FAC2_1 (habilidades básicas), FAC2_2 (ofimática avanzada) y FAC2_3 (informática avanzada). Comenzando por los **efectos intersujetos** de las variables de comparación analizadas por separado (sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral), así como los test post-hoc Bonferroni para las variables no dicotómicas, podemos encontrar las siguientes desigualdades:

(*) *Sexo*: encontramos diferencias significativas para todos los indicadores, siendo el promedio de habilidades, las habilidades de ofimática avanzada (FAC2_2) y las habilidades de informática avanzada (FAC2_3) superiores entre los hombres, mientras que las mujeres destacan sobre los varones en las habilidades digitales básicas (FAC2_1). Para el sexo no se pueden incluir análisis post-hoc, debido a que se trata de una variable dicotómica.

(*) *Edad*: con respecto a los efectos intersujetos, encontramos diferencias significativas para el promedio de habilidades y las habilidades básicas (FAC2_1). En ambos casos, el grupo con mayor nivel de destrezas son los nativos potenciales, seguidos por los nativos móviles y, en último lugar, los inmigrantes necesarios. En cuanto a los test post-hoc Bonferroni, encontramos diferencias significativas para todos los indicadores de habilidades digitales. En términos generales, encontramos un menor nivel de habilidades digitales entre los inmigrantes necesarios y el resto de jóvenes, ya que nativos potenciales y nativos móviles muestran un patrón de competencias mucho más similar. Indagando en estos dos grupos, los nativos móviles destacan ligeramente en las habilidades de ofimática avanzada, mientras que los nativos potenciales muestran un nivel superior de habilidades básicas. Con respecto a las habilidades de informática avanzada, los resultados son muy similares entre ambos grupos.

(*) *Nivel de estudios*: tanto en los efectos intersujetos como en los test post-hoc Bonferroni, encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. Con respecto a los efectos intersujetos, el promedio de habilidades y los tres factores de tipo de habilidad correlacionan positivamente con el nivel de estudios, siendo especialmente bajos en el caso de los jóvenes con estudios primarios y comparativamente elevados entre quienes tienen estudios de FP Superior y universitarios. En los test post-hoc, igualmente, se corrobora el menor

nivel de habilidades digitales entre las personas con estudios primarios y el resto de los grupos. Además, los jóvenes con estudios secundarios obligatorios, si bien se posicionan por encima de quienes tienen estudios primarios, en general muestran un nivel de habilidades más bajo que los sujetos que han finalizado algún tipo de formación postobligatoria. En cuanto al resto de grupos, es interesante que el nivel de habilidades suele aumentar conforme alcanzamos niveles educativos más elevados, salvo en el caso de las habilidades de informática avanzada, que son ligeramente inferiores entre los universitarios y los jóvenes con Bachillerato o FP.

(*) *Situación laboral*: en este caso, también se presentan diferencias significativas para todas las variables, tanto en los efectos intersujetos como en los test post-hoc Bonferroni. En relación a los efectos intersujetos, se muestra un nivel de habilidades digitales –tanto en promedio como en las puntuaciones de los factores de habilidades básicas (FAC2_1) e ofimática avanzada (FAC2_2)– entre los estudiantes, seguidos de los trabajadores y, por último, de los desempleados. La excepción es el indicador de habilidades de informática avanzada (FAC2_3), en el que destacan particularmente los desempleados (0,44), frente a estudiantes (0,07) y finalmente los trabajadores (-0,25). En cuanto a los análisis post-hoc, encontramos un patrón muy claro, en el que los parados muestran un nivel de capacitación digital muy inferior al promedio en los cuatro indicadores considerados, los trabajadores se sitúan en una posición intermedia –más cercana a los estudiantes que a los parados– y los estudiantes son quienes muestran un mayor nivel de competencias digitales, salvo en el caso de la informática avanzada, donde no existen diferencias significativas entre estudiantes y trabajadores.

A continuación, incluimos los resultados de las comparaciones de los **efectos interactivos** entre variables de contraste para los cruces de dos, tres y cuatro variables, recogiendo únicamente aquellos cruces que muestran diferencias significativas para los indicadores de brecha de habilidades digitales. En el caso de la brecha de habilidades digitales, la mayor parte de los cruces posibles entre las variables de comparación son estadísticamente significativos para alguno de los indicadores considerados, lo cual complica enormemente, pero también enriquece, la descripción de los principales resultados, por lo que nos centraremos únicamente en las asimetrías más evidentes, pudiéndose consultar la totalidad de las tablas en el Anexo 3.13. Como veremos a continuación, en este caso el género, la edad, el nivel de estudios y la situación laboral son todas ellas variables enormemente importantes a la hora de desentrañar las habilidades digitales diferenciales de los jóvenes:

(*) *Sexo por Edad*: encontramos diferencias significativas para el número de habilidades digitales, para las habilidades básicas (FAC2_1) y para las de ofimática avanzada (FAC3_1). Los hombres presentan un mayor nivel de competencia en el uso de las TIC, para cada grupo de edad, que las mujeres, una diferencia que es mucho más evidente entre los nativos móviles y los inmigrantes necesarios que en el caso de los nativos potenciales, lo que podría indicarnos la importancia de los procesos de alfabetización digital que se producen, precisamente, entre los 23 y los 29 años, tal y como analizaremos en el estudio cualitativo. Así, las mujeres jóvenes de mayor edad y las más jóvenes muestran un nivel de competencias inferior a los varones de su misma edad, pero esta asimetría es mucho menor en el caso de las personas entre 23 y 29 años.

(*) *Sexo por nivel de estudios*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. En líneas generales, los hombres muestran asimetrías por nivel de estudios mucho menos fuertes que las mujeres, de gorma que las universitarias y mujeres con FP superior muestran un nivel de capacitación muy superior al de las mujeres que no han alcanzado este nivel educativo; de hecho, las universitarias tienen un nivel de habilidades básicas superior a los universitarios varones, pero están por detrás en cuanto a habilidades de ofimática avanzada. En el caso de las habilidades de informática avanzada, sin embargo, las que los hombres superan

claramente a las mujeres independientemente del nivel de estudios. Con todo, el nivel educativo sigue posicionándose como la variable más relevante a la hora de discriminar las competencias digitales de los jóvenes, de forma que las universitarias puntúan por delante de los varones que tienen estudios de bachillerato o inferiores, salvo en el caso de las habilidades de informática avanzada.

(*) *Sexo por situación laboral*: encontramos diferencias significativas para todos los indicadores de capacitación digital. Para cada situación laboral, los hombres muestran un nivel de competencias superior al de las mujeres, si bien estas diferencias son mucho más reducidas en el caso de los estudiantes, puesto que tanto hombres como mujeres puntúan positivamente en esta categoría. Además, entre los trabajadores, las diferencias entre hombres y mujeres también son muy pequeñas en cuanto a las habilidades básicas. Finalmente, entre los parados, encontramos un nivel de habilidades de informática avanzada muy superior entre los hombres que entre las mujeres.

(*) *Edad por Nivel de estudios*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. En este caso, vemos como los nativos potenciales y los nativos móviles muestran un patrón mucho más similar entre ellos, frente a los inmigrantes digitales. Así, en el grupo de más edad, la diferencia por habilidades entre quienes tienen estudios más elevados y el resto es mucho mayor que entre los sujetos de menor edad, donde las habilidades, especialmente la que tienen que ver con la informática avanzada, están mucho más repartidas. Esta asimetría tiene que ver con el proceso diferencial de socialización tecnológica, ya que, en el caso de los nativos potenciales y móviles, el contacto en el hogar con el ordenador ha sido mucho más frecuente desde la adolescencia, mientras que en el caso de los inmigrantes necesarios, que atravesaron esta etapa vital con anterioridad (durante los 90), la accesibilidad a estos equipamientos en el hogar era menos frecuente, tal y como veremos en el estudio cualitativo. Así, en el caso de los inmigrantes necesarios el uso del ordenador está más relacionado con un elevado nivel de estudios que en el caso de los grupos generacionales más jóvenes, radicalizándose las diferencias de competencias digitales por nivel educativo.

(*) *Edad por Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para el promedio de habilidades digitales y para los factores de ofimática avanzada (FAC2_2) e informática avanzada (FAC2_3). Principalmente, en este cruce observamos que las diferencias de competencia asociadas a la situación laboral son mucho más fuertes entre los inmigrantes necesarios que entre los respondientes de menor edad. Así, en el caso de los jóvenes entre 30 y 35 años, los estudiantes muestran un nivel de capacitación digital mucho más elevado que el de los trabajadores y parados. En el caso de los nativos móviles, esta diferencia también se percibe, pero a un nivel muchísimo menor. Finalmente, en el caso de los nativos potenciales, aparecen unos niveles de capacitación entre los trabajadores y los parados más cercanos a los de los estudiantes –si bien continúan estando por detrás de ellos–.

(*) *Situación laboral por Nivel de estudios*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. Analizando las tablas de medias marginales, vemos como el efecto del nivel de estudios, que sigue siendo la variable más importante a la hora de analizar las competencias digitales de los sujetos, es enormemente fuerte en el caso de los parados, muestra un nivel intermedio entre los trabajadores y es mucho más reducido en el caso de los estudiantes. Así, entre éstos últimos, es más frecuente encontrar niveles de competencia digital similares independientemente del nivel de estudios, mientras que en el caso de los trabajadores y, especialmente, los parados, estas diferencias son muchísimo más relevantes. Este cruce, por lo tanto, nos vuelve a poner de manifiesto la importancia del espacio de estudios y, en menor medida, también del ámbito de trabajo a la hora de condicionar las habilidades digitales de los

sujetos, ya que entre los parados las diferencias de capacitación entre quienes han alcanzado estudios universitarios y de FP Superior, con respecto al resto, son enormemente elevadas.

(*) *Sexo por Edad y Nivel de Estudios*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. Con respecto al promedio de habilidades digitales, las diferencias por nivel de estudios son especialmente fuertes entre las mujeres, en el caso de las nativas potenciales y nativas móviles, y entre los hombres, en el caso de los inmigrantes necesarios, sin que se rompa la tendencia general hacia un mayor nivel de capacitación a mayores niveles formativos. Con respecto al tipo de habilidades, en los niveles de estudios medios y altos las mujeres destacan sobre los hombres en cuanto a las habilidades básicas, mientras que los hombres destacan más claramente en las habilidades de ofimática e informática avanzada, una diferencia que es especialmente perceptible en la comparación de jóvenes de cada edad con estudios universitarios finalizados.

(*) *Sexo por Edad y Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. Con respecto al promedio de habilidades digitales, destacan principalmente entre los estudiantes, sin importar el género ni la situación laboral, si bien, en el caso de las mujeres, si bien los hombres suelen presentar un nivel de habilidades ligeramente superior al de las mujeres, especialmente en el caso de los trabajadores nativos móviles. Con respecto a las habilidades básicas, destacan las mujeres estudiantes, así como las trabajadoras nativas potenciales, mientras que entre los hombres destacan también los estudiantes nativos potenciales y los trabajadores nativos móviles. Con respecto a la ofimática avanzada y de informática avanzada, en general los hombres puntúan por delante de las mujeres, tomando en consideración la pertenencia al mismo grupo de edad y a la misma situación laboral.

(*) *Sexo por Nivel de estudios y Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. En líneas generales, se aprecia un mayor nivel de habilidades digitales comparativamente superiores en hombres que en mujeres en todas las situaciones laborales en los estudios secundarios, FP y universitarios. Con respecto a las habilidades básicas, las mujeres con estudios de FP superior y universitarios se posicionan claramente por delante de los hombres del mismo nivel educativo, mientras que los hombres destacan en las habilidades de ofimática avanzada y de informática avanzada, independientemente de la situación laboral y del nivel de estudios.

(*) *Edad por Nivel de estudios y Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. En líneas generales, entre los inmigrantes necesarios las habilidades dependen más de un elevado nivel educativo que entre los nativos móviles y nativos potenciales, grupos en los que el promedio de habilidades está más repartido, pudiéndose encontrar grupos con estudios secundarios obligatorios y que no están en situación de desempleo que puntúan positivamente en el promedio de actividades. Algo similar ocurre con la distribución de las habilidades, que entre los nativos potenciales y nativos móviles están mucho más repartidas independientemente de la situación laboral y el nivel de estudios –si bien las tendencias generales que hemos mencionado más atrás se mantienen, siendo los universitarios y los estudiantes quienes muestran un mayor nivel de capacitación digital–, mientras que entre los inmigrantes necesarios el nivel educativo es un factor fundamental para puntuar positivamente en los tres tipos de destrezas digitales considerados (habilidades básicas, de ofimática avanzada y de informática avanzada).

(*) *Sexo por Edad, Nivel de estudios y Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para todas las variables de capacitación digital. Aunque este cruce cuádruple de variables es complejo de analizar en profundidad debido a su excesivo nivel de desagrupación (90 cruces de categorías), en general se mantiene la misma tendencia expuesta en el párrafo

anterior, esto es, que un elevado nivel de habilidades digitales está más vinculado a un elevado nivel de estudios entre las personas de mayor edad, mientras que está más repartido entre los nativos potenciales y los nativos móviles. Con todo, en este caso incorporamos además la variable de género, que introduce una nueva iteración más, mostrándose cómo entre las mujeres la relevancia del nivel de estudios, estar actualmente trabajando o ser estudiante correlaciona de forma enormemente positiva con el nivel general de habilidades digitales, especialmente entre las inmigrantes necesarias, mientras que entre los hombres pertenecientes al mismo grupo generacional esta relación se observa con muchísima menos claridad.

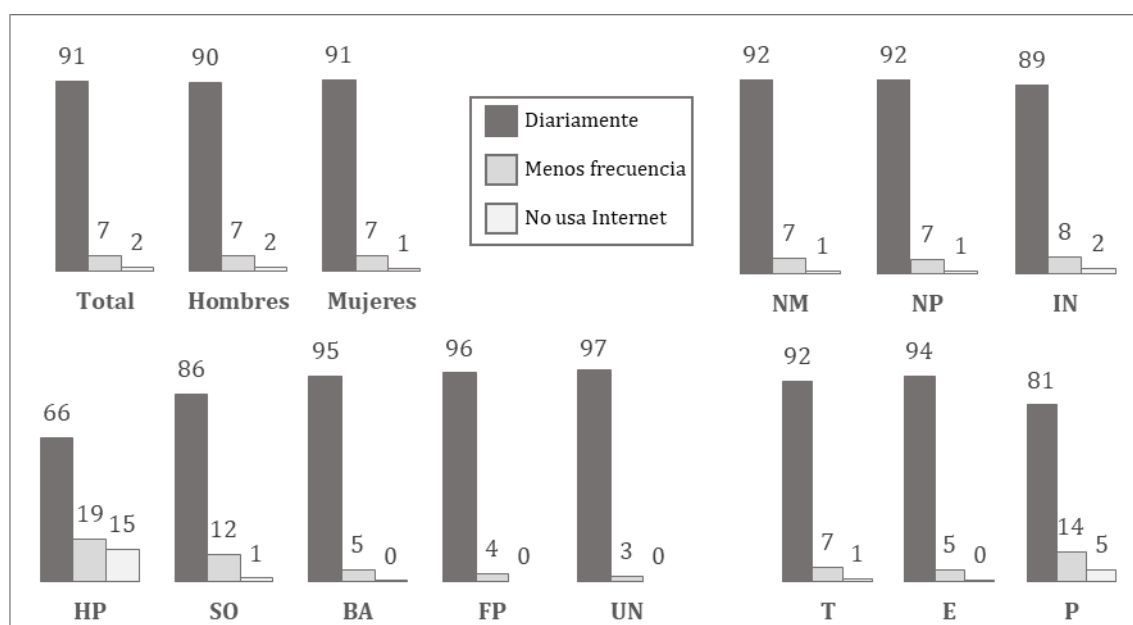
7.1.3. Brecha digital de uso

Tras el análisis de las desigualdades sociales vinculadas al acceso a los dispositivos tecnológicos y a las habilidades digitales de los jóvenes, en este último epígrafe nos focalizaremos en la brecha digital de uso, esto es, en las prácticas digitales diferenciales que desarrollan los sujetos a partir de la apropiación particular que realizan, en un contexto social determinado y para unos fines específicos, de los dispositivos tecnológicos. El uso, si tomamos en consideración el modelo de los 4 *gaps* de Van Deursen y Van Dijk (2015b), es la última de las brechas que afectan al ciclo de apropiación tecnológica, en el que van generando asimetrías relativas a la motivación e intereses particulares (primer *gap*), las condiciones materiales de acceso (segundo *gap*), las habilidades digitales (tercer *gap*) y, finalmente, las formas específicas de uso de Internet (cuarto *gap*). Si bien este modelo ha sido recientemente puesto en cuestión a partir del concepto de tercera brecha digital, que indaga en los resultados offline tangibles del uso de las tecnologías (Helsper et al., 2015; Ragnedda, 2017) y no tanto en las prácticas digitales en sí mismas, el estudio de las asimetrías sociales relativas a las formas diferenciales de uso de Internet sigue siendo un aspecto importante de la desigualdad digital, que es posible reconstruir a partir de las distintas variables e indicadores introducidos en la encuesta TIC-H sobre este tema. Por lo tanto, dejaremos la discusión sobre la posible operacionalización práctica de la tercera brecha digital para el estudio de campo cualitativo, centrándonos a continuación en presentar las principales desigualdades correspondientes al uso diferencial que los jóvenes realizan de Internet.

En este sentido, el primer indicador relacionado con el aprovechamiento diferencial de Internet tiene que ver con la **frecuencia de uso**, que nos indica el grado de entrelazamiento de la red en las prácticas sociales cotidianas de los jóvenes. Como podemos ver en la figura 31, la vida cotidiana de los jóvenes está enormemente mediada por el uso de los dispositivos tecnológicos, de forma que más de 9 de cada 10 señalan que se conectan a Internet todos los días, mientras que únicamente un somero 2% de los encuestados destaca no usar Internet en ningún momento. Esta conectividad continua está bastante generalizada entre los distintos grupos sociales considerados, de forma que no existen diferencias por género en cuanto a la frecuencia de uso de Internet, mientras que las diferencias por edad, si bien son estadísticamente significativas, son muy reducidas ($ETA=0,05$), siendo los niveles de conectividad diaria de los nativos móviles solo 3 puntos superiores a los de los inmigrantes necesarios. Si tomamos en consideración los resultados expuestos en el capítulo 7, podríamos destacar que la frecuencia de uso diario de Internet es superior entre los jóvenes entre 16 y 35 con respecto a los adultos, si bien el porcentaje de acceso diario es muy alto, también en población general, hasta al menos los 54 años (por encima del 70%). De hecho, es precisamente a partir de los 60 años cuando el acceso a Internet empieza a decaer de manera más evidente, mientras que si comparamos a estos jóvenes, supuestos nativos digitales, con las generaciones inmediatamente más mayores, los porcentajes también son altos: 85,7% de uso diario entre 35 y 39 años, 83,7% entre 40 y 44 años, 78% entre

los 45 y 49 años. De hecho, en términos generacionales, la principal característica común de estos supuestos nativos digitales es que presentan una conectividad diaria alrededor del 90%, pero las asimetrías que encontramos por nivel de estudios y situación laboral son enormes. Por nivel de estudios sí que encontramos un grado de asociación muy fuerte ($ETA=0,33$) pero, en este caso, se debe a los niveles de uso de Internet tan bajos que presentan las personas con estudios primarios o inferiores: solo un 66% usa Internet a diario y un 15% destacan no utilizarlo nunca, suponiendo prácticamente toda la muestra de jóvenes que no se conectan a la red. Finalmente, en cuanto a la situación laboral, encontramos un grado de asociación moderado ($ETA=0,18$), que se deriva del bajo nivel de conectividad diaria de los parados (81%). Por lo tanto, entre los jóvenes, el uso de Internet está enormemente generalizado, apareciendo únicamente ciertos grupos minoritarios que se encuentran totalmente excluidos de la sociedad digital, que se vinculan con personas de muy bajo nivel educativo y, en menor medida, en situación de desempleo, ya que no se aprecian asimetrías relevantes por género o por grupo de edad.

Figura 31. Frecuencia de uso de Internet de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018)



Datos: porcentajes (%) sobre el total de la muestra (16-35 años).

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

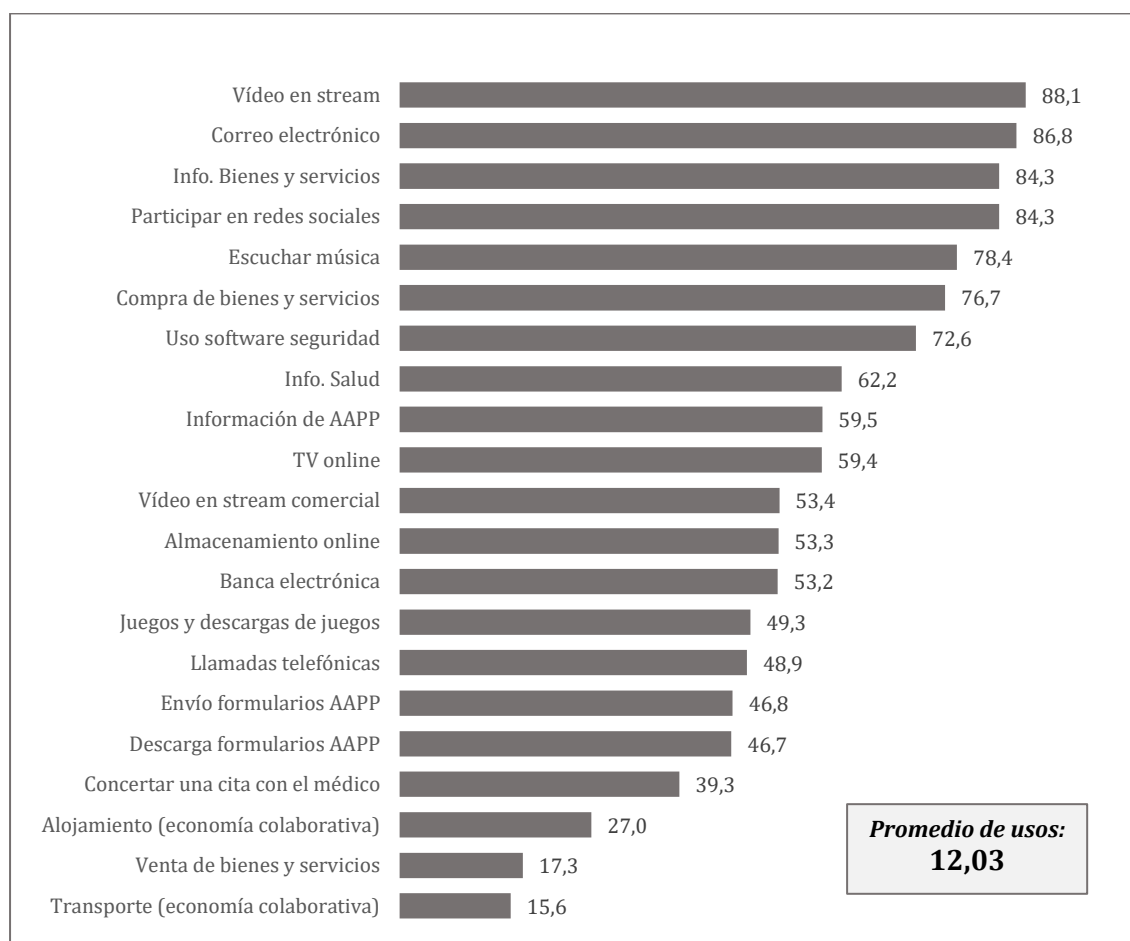
Tras la frecuencia de uso, el siguiente indicador que hemos recogido tiene que ver con el **promedio de usos diferentes** que realizan los jóvenes, en base a las distintas prácticas digitales recogidas en la encuesta del INE. Por supuesto, este abanico de prácticas no se traduce directamente en una representación exhaustiva de los usos y prácticas diferenciales de la población juvenil, ya que nos encontramos con las mismas limitaciones derivadas del uso de datos secundarios que acaecían en los análisis de brecha digital de acceso y de habilidades digitales. Sin embargo, la distribución diferencial de este conjunto de prácticas recogido en el cuestionario de TIC-H sí que permite que nos hagamos una idea de la variabilidad y diversidad de formas de uso de las TIC por parte de los jóvenes, si bien la indagación más en profundidad sobre las experiencias particulares de uso la desarrollaremos en el estudio de caso cualitativo. De este modo, para el total de jóvenes, se describen una media de 12,03 usos diferentes de Internet (sobre un total de 21 prácticas recogidas en el cuestionario), lo cual supone, como recalcamos en el

capítulo 7, una mayor diversidad de usos entre los jóvenes que entre la población adulta (8,59 usos para el promedio general de personas entre 16 y 74 años). Sin embargo, los datos vuelven a estar condicionados por el reducido uso que realizan las personas de mayor edad, de forma que la variedad de prácticas digitales únicamente baja de los 10 puntos a partir de los 45 años (9,84 usos), siendo enormemente baja en las últimas cohortes consideradas (2,72 usos entre los 70 y 74 años). De hecho, los grupos de edad inmediatamente superiores a los supuestos nativos digitales presentan una diversidad de formas de uso de Internet muy parecida (11,59 entre los 35 y 39 años; 10,85 entre los 40 y 44), si bien la composición de dicho patrón de usabilidad es muy diferente, como ya vimos en el capítulo anterior. En todo caso, dentro del colectivo juvenil, vuelven a aparecer importantes diferencias significativas en cuanto a las variables de contraste. De nuevo, el nivel de estudios es la variable más significativa, muy por delante del resto, con una fuerza de asociación de $\eta^2=0,49$, frente al 0,19 de la situación laboral, el 0,10 de la edad y el 0,07 del sexo. Por estudios, el promedio de usos es relativamente elevado a partir de los estudios secundarios obligatorios (10,09), para ir incrementándose conforme aumenta el nivel formativo (14,63 en el caso de los universitarios), pero es extraordinariamente reducido entre los jóvenes que únicamente han completado estudios primarios o inferiores (6,65 usos de media). En otras palabras, los jóvenes con estudios primarios muestran una variedad de usos más parecida a las personas de más de 60 años que al resto de jóvenes coetáneos con mayor formación, si bien las prácticas específicas pueden diferir, ya que hasta el momento únicamente estamos considerando el número total de usos mencionados. Por situación laboral, las asimetrías son mucho menores, encontrándose un promedio de uso muy similar entre trabajadores (12,61) y estudiantes (12,21), mientras que los desempleados se posicionan 2 puntos por detrás (10,19). Por edad, por otra parte, el grupo con mayor variedad de usos es el de los nativos potenciales (12,72), seguido por los inmigrantes necesarios (11,80) y los nativos móviles (11,67), si bien las diferencias son muy pequeñas. Finalmente, por sexo, las mujeres presentan un promedio de usos ligeramente mayor al de los hombres (12,36 frente a 11,68), pero nuevamente los resultados vuelven a ser enormemente parejos entre ambos géneros.

Más allá de recoger la enorme desigualdad en términos de usabilidad que presentan los jóvenes con estudios primarios o inferiores, el indicador de promedio de usos no nos permite indagar precisamente, en la composición del patrón de aprovechamiento tecnológico de los dispositivos, motivo por el cual debemos avanzar hacia el análisis de los **usos específicos que realizan los jóvenes**. Para ello, en la Figura 32, encontramos el ranking de prácticas digitales recogidas en el cuestionario, ordenadas de mayor a menor, mientras que en el Anexo 2 pueden consultarse las tablas de contingencia específicas para los distintos cruces de variables considerados (sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral). En términos intergeneracionales, el patrón global de distribución de frecuencias para las distintas prácticas no es muy diferente del que presentábamos en el capítulo 7 para población general, aparte de que, en el caso de los jóvenes, la penetración de los distintos usos concretos suele ser más elevada que en la media general de la población. Además, frente a la población mayor, los jóvenes entre 16 y 35 años destacan en algunos usos concretos, como son el consumo de servicios de vídeo en stream, que se posiciona en la primera posición del ranking, por delante del correo electrónico, escuchar música, consumir la televisión a través de Internet, usar servicios de almacenamiento online y, sobre todo, en la descarga y uso habitual de videojuegos, que se duplica en el caso de la población juvenil (49,3% frente a la media global de 25,7%). Aparte de estas diferencias, los usos más de Internet más extendidos entre los jóvenes son el uso de servicios de vídeo en stream, el correo electrónico, la búsqueda de información sobre bienes y servicios y la participación en redes sociales, todos ellos por encima del 80%. Por otra parte, el uso de aplicaciones de economía

colaborativa, la venta de bienes y servicios, la concertación de una cita con el médico y la descarga o envío de formularios relativos a la administración pública se posicionan en la parte inferior del ranking, siendo menos frecuentes entre los jóvenes. Entremedias, mencionados por la mitad de los sujetos, encontramos los juegos, los servicios de banca electrónica, el uso de sistemas de almacenamiento en la nube o la contratación de servicios comerciales de vídeo (tipo Netflix), que son bastante frecuentes entre la población juvenil.

Figura 32. Formas de uso de Internet de los jóvenes (2018).



Datos: Porcentaje (%) de realización de cada uno de los usos.

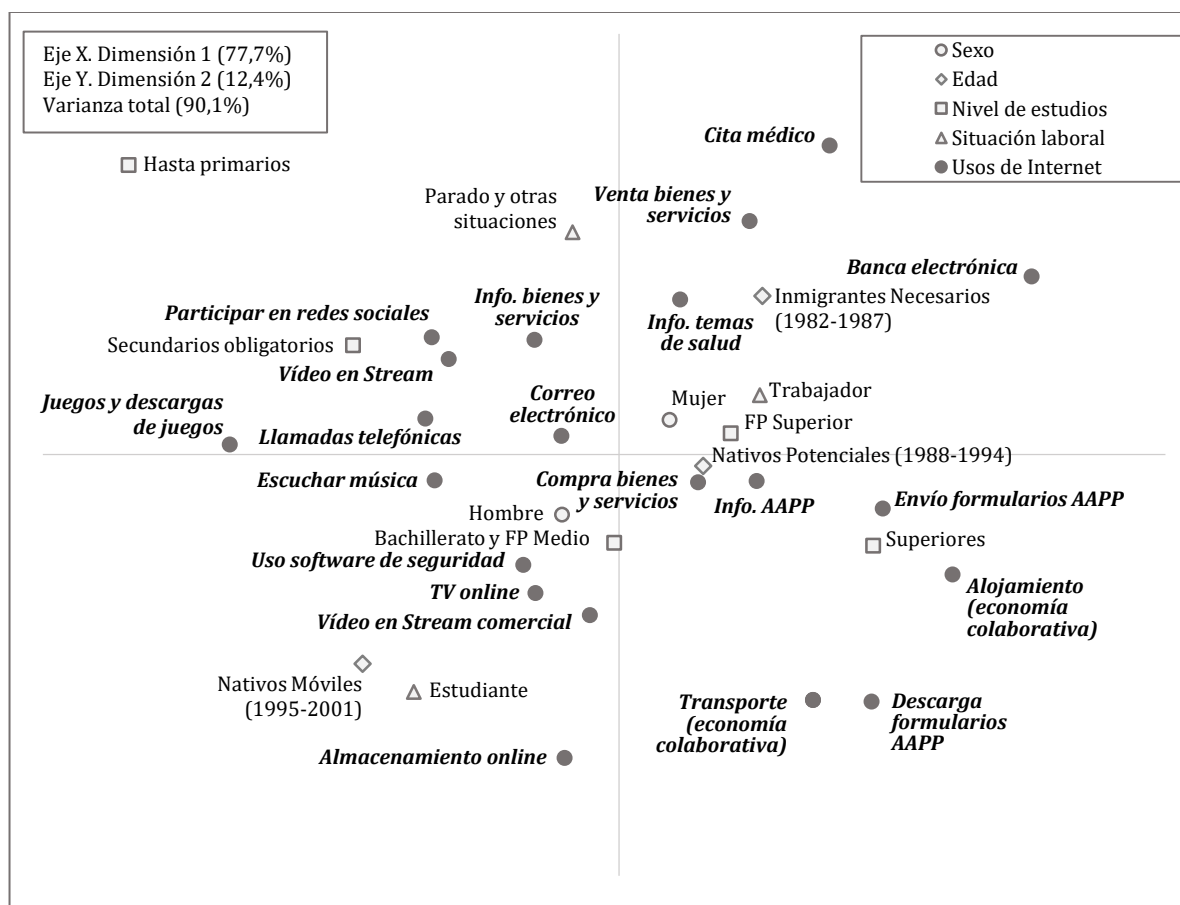
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Si nos centramos en el análisis comparativo, encontramos importantes diferencias para cada una de las distintas variables consideradas, si bien el nivel de estudios vuelve a ser, claramente, la variable que mejor discrimina los usos de los jóvenes. Así, en términos generales, la presencia de todos los usos aumenta conforme se incrementa el nivel formativo, pero las prácticas en las que las diferencias son más fuertes son el uso de aplicaciones de banca electrónica ($ETA=0,46$), la compra de bienes y servicios ($ETA=0,42$), el uso del correo electrónico ($ETA=0,39$) y la descarga y presentación de formularios administrativos ($ETA=0,39$ y $0,37$ respectivamente). De este modo, los jóvenes con estudios primarios únicamente destacan en los usos más generalizados, como el consumo de vídeo en stream ($66,4\%$), la participación en redes sociales ($65,8\%$), la información sobre bienes y servicios ($54,7\%$), el uso del correo ($50,1\%$) o el consumo de los videojuegos, que es uno de los pocos indicadores que es menos frecuente entre los universitarios que en el resto de grupos. Por situación laboral, en general los trabajadores

realizan un mayor uso de actividades de tipo institucional y comercial, mientras que los estudiantes destacan en las actividades de ocio. Así, por ejemplo, el uso de aplicaciones de banca electrónica ($ETA=0,35$) es mucho más común entre los trabajadores (70,7%), seguidos de los parados (41,3%) y, en último lugar, los estudiantes (32,7%). El resto de variables de uso presentan, en líneas generales, coeficientes de asociación entre el 0,10 y el 0,20, diversificando patrones diferenciales de uso de las TIC, tal y como veremos un poco más adelante, a la hora de analizar el mapa de correspondencias. Con respecto a la edad, encontramos diferencias importantes en el uso de aplicaciones de banca electrónica (0,36), que son más habituales entre los inmigrantes necesarios (67,2%) y los nativos potenciales (63,7%) frente a los nativos móviles (26,8%), así como en el uso de videojuegos ($ETA=0,20$), muy habitual entre los nativos móviles. Finalmente, por sexo, encontramos algunas diferencias relevantes, como son en el caso, nuevamente, de los videojuegos ($ETA=0,18$), que son mencionados en mayor medida por los hombres (58,9 frente a 40,4%), o en la búsqueda de información sobre temas de salud ($ETA=0,14$) y la concertación de citas con el médico ($ETA=0,16$), que son claramente más habituales entre las mujeres (68,8 frente a 55,1% y 46,9 frente a 31,3% respectivamente).

Tras la constatación de las principales asimetrías en términos de prácticas digitales, presentamos a continuación el análisis de correspondencias relativo a los usos de Internet (AC9), a partir del cual podremos desentrañar, junto con las tablas de diferencias entre frecuencias observadas y esperadas (Anexo 2), el patrón de apropiación tecnológica diferencial entre los distintos grupos de jóvenes. Como se muestra en la Figura 33, en este caso nos encontramos con un análisis que acumula un 90,1% de varianza, dividida entre los ejes X (77,7%) e Y (12,4%). El eje de abscisas, en este caso, divide en la parte izquierda los usos que tienen que ver con la comunicación y el entretenimiento –lo que Laura Robinson denomina usos desinteresados de la red (2009, 2014)– frente a los usos más prácticos e instrumentales de la red, que se posicionan en la parte derecha. Con respecto al eje vertical, se estructura principalmente en base a la edad, posicionándose las prácticas más vinculadas con los inmigrantes necesarios, los trabajadores y los parados en la parte superior, mientras que en la parte inferior se sitúan los nativos móviles y los estudiantes. Así, en primer lugar, vemos cómo las personas con estudios primarios o inferiores se sitúan muy alejados de cualquier tipo de uso, en la parte superior izquierda, siendo sus prácticas más cercanas las que tienen que ver con el uso de redes sociales, la información sobre bienes y servicios, el consumo de vídeo en stream o los videojuegos –los usos más generalizados entre los jóvenes, según la tablas de contingencia. Quienes tienen estudios secundarios obligatorios también se sitúan en este cuadrante, pero, en este caso, mucho más cerca de las prácticas mencionadas, ya que su nivel de uso de cada una de ellas es, en general, mucho mayor que en el caso de los anteriores. Justo en el otro lado, en el cuadrante inferior derecho, se sitúan claramente los universitarios, vinculados estrechamente con prácticas de tipo administrativo e institucional, así como con el uso de aplicaciones de economía colaborativa para temas de transporte y alojamiento. En el caso de los jóvenes con FP Superior, se posicionan ligeramente escorados hacia el cuadrante superior izquierdo, cerca de los trabajadores y las mujeres, vinculándose con usos de tipo instrumental y práctico como pueden ser el uso de aplicaciones de banca electrónica, la compra de bienes y servicios, las ventas, la información sobre temas de salud y la concertación de una cita médica. Finalmente, en la parte inferior izquierda se posicionan los jóvenes de menor edad y los estudiantes, vinculados con usos como el consumo de videojuegos, la TV online, la contratación de servicios de stream comercial (tipo Netflix), escuchar música o el uso de plataformas de almacenamiento online.

Figura 33. Análisis de correspondencias simple (AC9). Usos de Internet de los jóvenes según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para los ejes X e Y.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Finalmente, con el objetivo de agrupar esta variedad de usos en un grupo más reducido de dimensiones latentes, se ha realizado un último análisis factorial de formas de uso de Internet (FAC3), en el que se han obtenido los 6 componentes principales siguientes¹⁷⁸: (FAC3_1) uso administrativo-institucional, incluyéndose la descarga de formularios de la AAPP, su envío y la búsqueda de información sobre los mismos; (FAC3_2) uso de información y comunicación, incluyéndose la participación en redes sociales, el consumo de vídeo no comercial en stream, la información sobre bienes y servicios y el uso del correo electrónico; (FAC3_3) usos audiovisuales y de servicios online, en los que se engloba el consumo de servicios comerciales de vídeo, la televisión online, escuchar música y el uso de servicios de almacenamiento online; (FAC3_4) uso comercial y bancario, englobándose la banca electrónica y la compra-venta de bienes y servicios; (FAC3_5) economía colaborativa, en la que se engloba el uso de aplicaciones de transporte, alojamiento y la venta de bienes y servicios¹⁷⁹; (FAC3_6) juegos y ocio, incluyéndose las descargas de juegos, el consumo de videojuegos y, en menor medida, la venta de bienes y servicios. A partir de este análisis factorial, así como de la variable que recoge el número de usos mencionados por

¹⁷⁸ De este modelo se han excluido las variables referentes a las llamadas telefónicas, la información sobre temas de salud, concertar cita con el médico y el uso de software de seguridad, debido a su reducido nivel de comunidad (ver Anexo 3.12)

¹⁷⁹ La venta de bienes y servicios puntúa de manera elevada en tres factores (FAC3_4, FAC3_5 y FAC3_6), incluso después de haberse aplicado la rotación Varimax.

los jóvenes, se ha desarrollado el análisis multivariante de varianza (MANOVA), del que se recogen, en este último epígrafe de las asimetrías socio-técnicas, los resultados referentes a las variables de brecha digital de uso.

En primer lugar, tal y como hemos realizado en el resto de epígrafes, realizaremos un análisis de los **efectos intersujetos** para cada una de las variables de comparación por separado, así como un análisis post-hoc Bonferroni, en el caso de las variables con más de dos categorías de respuesta (edad, nivel de estudios y situación laboral), con el objetivo de analizar las diferencias entre categorías dentro de una misma variable:

(*) **Sexo:** encontramos diferencias significativas para los usos de información y comunicación (FAC3_2) y para las prácticas de entretenimiento y ocio (FAC3_6). De manera muy simple, encontramos una mayor puntuación en las actividades de comunicación y de acceso a la información entre las mujeres (0,02 frente a -0,24), mientras que los hombres destacan en las prácticas videolúdicas y de entretenimiento (0,22 frente a -0,07). Para este cruce no es posible realizar análisis post-hoc, al tratarse de una variable dicotómica.

(*) **Edad:** encontramos diferencias significativas en el factor de información y comunicación (FAC_2 y en los usos audiovisuales y servicios online (FAC3_3), ya que en ambos casos el uso va descendiendo progresivamente conforme avanza la edad de los entrevistados, siendo la puntuación especialmente baja entre los inmigrantes necesarios. Por otro lado, en cuanto al test post-hoc Bonferroni, encontramos diferencias significativas tanto para el número de usos como para los 6 factores de tipo de uso. El número de usos es significativamente mayor entre los nativos potenciales, mientras que inmigrantes necesarios y nativos potenciales muestran un promedio de prácticas digitales idéntico entre sí, pero muy diferente en cuanto a su composición. Así, los nativos móviles destacan en las actividades de información y comunicación, en el uso de servicios audiovisuales y en las actividades de entretenimiento, videojuegos y ocio. Los nativos potenciales, por su parte, destacan en las prácticas de tipo administrativo e institucional, en el uso de servicios audiovisuales (frente a los inmigrantes necesarios), en los usos comerciales y bancarios (frente a los nativos móviles) y en el uso de aplicaciones de economía colaborativa. Finalmente, los inmigrantes necesarios destacan en las actividades administrativas, comerciales y bancarias (frente a los nativos móviles, pero no frente a los nativos potenciales).

(*) **Nivel de estudios:** encontramos diferencias significativas para todos los factores e indicadores, salvo para el factor de juegos y ocio (FAC3_6). En general, las medias marginales correlacionan positivamente con el nivel de estudios, siendo más elevadas entre los jóvenes con mayor formación. La única excepción es el uso de aplicaciones de economía colaborativa (FAC3_5), que destaca especialmente entre los universitarios, pero también entre las personas con estudios primarios. En cuanto a los análisis post-hoc Bonferroni, encontramos diferencias significativas para todos los indicadores. En primer lugar, el promedio de usos aumenta de manera directa con el nivel formativo de los jóvenes, pero las diferencias más extremas las encontramos en el caso de los sujetos con estudios primarios, que muestran una diversidad mucho más reducida que el resto de prácticas digitales, y quienes tienen estudios secundarios, que están comparativamente mejor a los anteriores pero claramente por debajo de quienes tienen estudios post-obligatorios. Por el otro lado, los universitarios son quienes muestran una mayor amalgama de usos diferentes de Internet. En cuanto a los 6 factores de tipo de uso, muestran una correlación positiva con el nivel formativo, salvo en el caso del uso de aplicaciones de economía colaborativa, que son habituales entre los universitarios, pero también entre quienes tienen estudios secundarios postobligatorios y estudios primarios. Por otro lado, las prácticas videolúdicas son significativamente menos frecuentes entre los universitarios que en el resto de grupos.

(*) *Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para los usos de información y comunicación (FAC3_2) y para los usos comerciales y bancarios (FAC3_4). En el caso del primer factor, las medias son muy similares entre trabajadores y estudiantes, pero los parados se posicionan claramente por detrás (-0,30). Por otro lado, en cuanto a los usos comerciales y bancarios, destacan claramente los trabajadores (0,19), muy por delante de los parados (-0,19) y de los estudiantes (-0,33). De nuevo, en el caso de los análisis post-hoc Bonferroni, se presentan diferencias significativas para todos los indicadores. En líneas generales, los trabajadores muestran la mayor variedad de usos, seguidos de cerca de los estudiantes, mientras que los parados presentan un promedio de usos mucho menor. Los trabajadores destacan principalmente en las prácticas de tipo administrativo, en general, y en el uso de aplicaciones de economía colaborativa (frente a los estudiantes). Los estudiantes, por su parte, destacan en los usos de información y comunicación, en el uso de servicios audiovisuales y en las actividades de ocio y videojuegos (este último indicador únicamente frente a los trabajadores). Los parados, por su parte, únicamente destacan frente a los estudiantes en los usos comerciales y bancarios y, frente a los trabajadores, en las actividades de ocio y videojuegos. En relación al tipo de uso, los jóvenes con estudios únicamente destacan, frente a quienes tienen estudios secundarios y FP Superior, en el uso de aplicaciones de economía colaborativa, así como en las prácticas de ocio y entretenimiento (frente a quienes tienen FP Superior y universitarios). Los jóvenes con estudios secundarios obligatorios destacan en usos administrativos, frente a quienes tienen estudios primarios, y en ocio y videojuegos, frente a quienes tienen FP superior y estudios universitarios. Los jóvenes con estudios de bachillerato y FP Medio, por su parte, destacan principalmente en ocio y videojuegos, frente a quienes tienen más formación, y en el resto de usos frente a quienes tienen estudios obligatorios o primarios. Los jóvenes con FP Superior, por otro lado, destacan frente a quienes tienen bachillerato en usos administrativos y comerciales, así como en usos de información y comunicación frente a las personas con estudios obligatorios y primarios. Por último, los universitarios destacan en prácticamente todas las prácticas digitales, salvo las que tienen que ver con el ocio y los videojuegos.

A continuación, presentamos los resultados de los **efectos interactivos** entre variables para los cruces entre dos, tres y cuatro variables, recogiendo únicamente aquellos cruces que muestran diferencias significativas para los indicadores de brecha digital de uso. En el caso de la brecha de uso, la edad de los entrevistados y el nivel educativo son factores fundamentales que ayudan a entender la apropiación diferencial que se realiza de las nuevas tecnologías, si bien el género y la situación laboral, en algunos casos concretos, también introducen matices enormemente interesantes:

(*) *Sexo por Edad*: encontramos diferencias significativas para las prácticas de ocio y videojuegos (FAC3_6). En general, los hombres puntúan más en este tipo de uso que las mujeres en todos los intervalos de edad, ya que el consumo de videojuegos es mencionado de manera más habitual por los hombres en todos los casos. Aun así, las prácticas videolúdicas también descienden según avanza la edad, por lo que las mujeres nativas móviles, por ejemplo, muestran un nivel de consumo de videojuegos superior al de los inmigrantes necesarios varones (48,8% frente a 44,1%), pero muy por detrás del que presenta los nativos móviles varones (75,6%) y los nativos potenciales varones (58,3%).

(*) *Sexo por Nivel de estudios*: encontramos diferencias significativas en las prácticas administrativas (FAC3_1) y los usos comerciales y bancarios (FAC3_4). Con respecto a las prácticas administrativas, encontramos una mayor correlación positiva con el nivel de estudios entre las mujeres que entre los hombres, de forma que las universitarias y mujeres con FP Superior se distinguen más del resto de mujeres con un nivel de estudios menor que en el caso de

sus coetáneos varones. Por otra parte, en lo referido a los usos comerciales y bancarios, entre las mujeres destacan principalmente entre las universitarias, mientras que en caso de los hombres puntúan por encima de la media todas las personas con estudios postobligatorios.

(*) *Edad por Nivel de estudios*: encontramos diferencias significativas en los usos de información y comunicación (FAC3_2), usos audiovisuales (FAC3_3) y en las aplicaciones de economía colaborativa (FAC3_5). En cuanto al uso de información y comunicación, es especialmente importante entre los nativos móviles, salvo en el caso de quienes únicamente tienen estudios primarios, y entre todos los nativos potenciales con estudios postobligatorios. Con respecto a los usos audiovisuales y de servicios online, destacan entre mayoritariamente entre las personas con FP Superior y Universitarios, si bien entre los nativos móviles, de nuevo, se encuentran mucho más repartidos independientemente de la formación –salvo en el caso de quienes tienen estudios primarios–. Finalmente, con respecto al uso de aplicaciones de economía colaborativa, destacan entre los nativos móviles con estudios de Bachillerato y FP Medio, entre los nativos potenciales con estudios postobligatorios y, en el caso de los inmigrantes necesarios, únicamente entre los universitarios.

(*) *Edad por Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para las prácticas de ocio y videojuegos (FAC3_6). En líneas generales, estas prácticas están extendidas, independientemente de la situación laboral, entre nativos móviles y nativos potenciales –con mayor intensidad entre los primeros–, pero en el caso de los inmigrantes necesarios destacan particularmente entre los estudiantes, frente a quienes están actualmente trabajando.

(*) *Situación laboral por Nivel de estudios*: encontramos diferencias significativas para las prácticas de información y comunicación (FAC3_2). Entre quienes están actualmente trabajando, este uso es más habitual en los jóvenes que han finalizado estudios postobligatorios de cualquier tipo, mientras que entre los estudiantes se vincula más con quienes tienen estudios secundarios. Finalmente, entre los parados la puntuación solo es positiva, en este factor de uso, en el caso de los sujetos con FP Superior y Universitarios.

(*) *Sexo por Edad y por Nivel de estudios*: encontramos diferencias significativas para los usos administrativos e institucionales (FAC3_1), los usos audiovisuales y servicios online (FAC3_3) y los usos comerciales y bancarios (FAC3_4). Comenzando por los usos administrativos e institucionales, encontramos una tendencia bastante similar entre hombres y mujeres, de forma que quienes tienen estudios postobligatorios de cualquier tipo realizan este tipo de prácticas de manera más habitual. Con respecto al uso de servicios audiovisuales y plataformas online, destacan principalmente entre los nativos móviles varones y, en el caso de las mujeres, también entre las nativas potenciales con estudios secundarios postobligatorios, FP Superior y universitarios. Finalmente, con respecto a los usos comerciales y bancarios, entre los nativos móviles son más habituales en los hombres, en los nativos potenciales son más frecuentes entre las mujeres, sobre todo las que han completado estudios superiores, y entre los inmigrantes necesarios se asocian principalmente con un nivel formativo elevado, independientemente del género.

(*) *Sexo por Edad y por Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para los usos audiovisuales y servicios online (FAC3_3) y para los usos de ocio y videojuegos (FAC3_6). Con respecto a los primeros, los hombres presentan puntuaciones superiores a las mujeres entre los inmigrantes necesarios y los nativos potenciales, si bien las mujeres nativas móviles que están estudiando puntúan más positivamente que sus coetáneos varones, pero no las que trabajan, que están ligeramente por detrás de los nativos móviles varones en dicha situación laboral. Por otra parte, en cuanto a los usos de entretenimiento, entre los inmigrantes digitales destacan las mujeres estudiantes sobre los varones, si bien los hombres en situación de desempleo puntúan

más positivamente que sus coetáneas. Entre los nativos móviles y potenciales, en general los hombres puntúan más positivamente que las mujeres en todas las situaciones laborales, salvo en el caso de las nativas móviles que están actualmente trabajando. En este grupo de edad es muy interesante el efecto de la situación laboral, ya que las mujeres nativas móviles que trabajan o estudian muestran, en general, niveles de práctica videolúdica bastante elevados –aunque por detrás de los hombres en la misma situación–, pero son precisamente las mujeres desempleadas las que presentan unos porcentajes de consumo de videojuegos muy reducidos, en comparación con los varones parados.

(*) *Edad por Nivel de estudios y por Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para los usos administrativos e institucionales (FAC3_1) y para el uso de aplicaciones de economía colaborativa (FAC3_5). Con respecto a los usos administrativos e institucionales, son más frecuentes entre las personas de elevado nivel educativo, independientemente de la situación laboral y de la edad de los entrevistados, si bien en el caso de los inmigrantes necesarios este tipo de usos se asocian más estrechamente con el hecho de tener una FP Superior o estudios universitarios, mientras que entre el resto de grupos generacionales son también frecuentes entre quienes tienen Bachillerato o FP Medio. Por otra parte, en relación a las aplicaciones de economía colaborativa, en el caso de los nativos móviles su uso es especialmente frecuente entre quienes tienen Bachillerato o FP Medio; en el caso de los nativos potenciales destacan entre quienes trabajan o estudian o, en el caso de los universitarios, también entre los parados. Finalmente, entre los inmigrantes necesarios destacan casi exclusivamente entre quienes han finalizado estudios universitarios.

(*) *Sexo por Edad, Nivel de estudios y Situación laboral*: encontramos diferencias significativas para los usos administrativos e institucionales (FAC3_1). Entre los nativos digitales, encontramos una mayor presencia de este tipo de prácticas entre las mujeres con estudios de FP Superior y universitarias, así como entre los hombres con estudios de Bachillerato o FP Medio. Entre los nativos potenciales, este tipo de usos son mucho más habituales entre las mujeres que entre los hombres, especialmente cuando nos referimos a jóvenes con un nivel de estudios medio o alto. Sin embargo, entre los inmigrantes necesarios encontramos una mayor presencia de estas prácticas en los hombres, salvo en el caso de las mujeres universitarias, que realizan usos administrativos en mayor proporción a sus coetáneos varones de igual nivel formativo.

7.2. TIPOLOGÍA DE JÓVENES USUARIOS DE INTERNET

Una vez analizadas las principales desigualdades y asimetrías referentes a las formas de accesibilidad a los dispositivos tecnológicos, a las habilidades digitales y a la diversidad de usos de Internet entre los jóvenes en España, es este segundo epígrafe del capítulo 8 vamos a centrarnos en la elaboración, a partir de los datos secundarios incorporados a este trabajo, de una tipología de jóvenes usuarios de Internet, intentando ir más allá de las visiones homogeneizadoras, simplificadoras y deterministas que promueven conceptos como los de nativo digital. En este sentido, la tipología elaborada, que puede compararse con la enorme variedad de tipologías que se han desarrollado en distintos países sobre usuarios diferentes de las TIC (Borg y Smith, 2018; Dutton y Blank, 2015; Dutton y Reisdorf, 2017; Gire y Granjon, 2012), emerge justamente del análisis estadístico en profundidad de los datos de accesibilidad y usabilidad de las TIC de los jóvenes, y no da por supuesto una elevada hiperconectividad y una intuitiva afinidad de este grupo social con respecto a las tecnologías digitales, como si hacen

conceptos universalizadores como los de nativo digital (Prensky, 2001) o *net-generation* (Tapscott, 2008). De este modo, los distintos tipos de usuarios que presentaremos en este epígrafe no pueden, por supuesto, generalizarse de manera simplista más allá del contexto español, pero sí que nos permiten enunciar algunas tendencias generales que se están produciendo con respecto a las formas de conectividad en el mundo contemporáneo y, lo que es más importante, desentrañar las diferentes maneras que tienen los jóvenes de estar conectados entre sí a través de las tecnologías disponibles en su mundo de vida particular. Es evidente, por lo tanto, que la gran mayoría de jóvenes en España han incorporado las TIC a su vida cotidiana, tal y como han mostrado los análisis de asimetrías digitales del epígrafe anterior; por ende, pueden ser considerados una generación digital, en el sentido de Buckingham (2006), pero con dos matizaciones importantes: (1) en primer lugar, el hecho de que los jóvenes constituyan una generación digital, socializada a través del uso de las TIC, no implica uniformidad de formas de uso, sino, precisamente, una enorme variedad de formas diferenciales de domesticación tecnológica (Haddon, 2007) de los dispositivos, en base a la inserción de estos sujetos en su mundo social de pertenencia y de actividad; (2) en segundo lugar, los jóvenes usan Internet de manera muy frecuente, pero gran parte de los adultos también, por lo que el uso de las supuestas nuevas tecnologías no es competencia y monopolio específico de este grupo social, sino una característica fundamental de la vida social en nuestro tiempo. En términos del análisis sociológico de las generaciones, adscribiendo mecánicamente un tipo de tecnología a un grupo de edad estaríamos confundiendo los efectos derivados de la pertenencia a una generación con los efectos derivados de la pertenencia a un determinado periodo histórico, en el que las tecnologías digitales son utilizadas de manera habitual por una gran cantidad de grupos generacionales contemporáneos –la distinción orteguiana es, en este sentido, enormemente precisa (Ortega y Gasset, 2006).

En definitiva, la tipología de jóvenes usuarios de Internet que proponemos en las siguientes páginas está contextualmente situada en las formas diferenciales de accesibilidad y usabilidad de las TIC por parte de este grupo social, cuya variedad no puede reducirse a la proposición de categorías generacionales homogéneas, las cuales, además, se derivan menos del análisis empírico que de los prejuicios previos sobre la juventud. Asimismo, esta clasificación supone una reelaboración de una tipología previa que, basada en los datos del INE de 2014, ha salido recientemente a la luz (Calderón Gómez, 2019a), con respecto a la cual guarda bastantes similitudes, si bien también se aprecian algunas diferencias fundamentales derivadas del propio cambio social y tecnológico acaecido entre 2014 y 2018¹⁸⁰. De hecho, en la medida de lo posible, hemos intentado mantener la mayor parte de las variables utilizadas en la oleada de 2014, así como del modelo estadístico multivariable en el que nos basábamos para construir una tipología de jóvenes usuarios de Internet en base a sus formas de acceso, formas de uso y habilidades digitales. De este modo, reproduciremos el mismo tipo de análisis estadístico, basado en la utilización del análisis factorial de componentes principales para reducir la variedad de formas de acceso, uso y habilidades digitales a un número más manejable de factores, su introducción en un análisis de conglomerados K-means, que nos permita establecer los principales grupos en los que se dividen los jóvenes en base a estos factores, y el análisis discriminante final, que nos permite comprobar la calidad de la clasificación de los conglomerados resultantes y representar gráficamente las principales asimetrías socio-técnicas identificadas en base a las funciones discriminantes que estructuran este modelo estadístico.

¹⁸⁰ En el capítulo 6 ya desarrollamos la evolución del proceso de digitalización entre 2006 y 2018, por lo que no ahondaremos más en este tema.

Con respecto a la tipología de usuarios de 2014, sin embargo, hemos llevado a cabo algunas modificaciones importantes en el procedimiento de extracción de los conglomerados, debido a la radicalización de las asimetrías digitales en cuanto a accesibilidad, habilidades digitales y formas de uso de Internet de un grupo minoritario de jóvenes –que hemos denominado "excluidos digitales"– frente al resto de conglomerados. Este grupo de jóvenes desconectados de Internet ya aparecían en la oleada de 2014 (Calderón Gómez, 2019a), pero en 2018 sus diferencias con respecto al resto son tan grandes que ha sido necesario planificar un procedimiento de construcción de conglomerados en dos fases, tal y como puede consultarse en el Anexo 3: (1) En la primera fase, hemos llevado a cabo un primer análisis de conglomerados k-medias en base a los factores de accesibilidad, habilidades digitales y formas de uso de Internet con toda la muestra de jóvenes (CLUSTER1: Anexo 3.14), extrayendo 6 grupos de jóvenes, que han sido utilizados como variable dependiente en un primer análisis discriminante (DIS1: Anexo 3.16) para el total de jóvenes. (2) En la segunda fase, hemos llevado a cabo otro análisis de conglomerados (CLUSTER2: Anexo 3.15), pero centrándonos únicamente en los jóvenes que utilizan Internet de manera habitual; es decir, excluyendo al grupo de excluidos digitales, que únicamente suponen 61 casos sobre el total, pero que muestran unos niveles de accesibilidad y capital digital enormemente inferiores al resto. A partir de este segundo análisis de conglomerados se han extraído 5 grupos de jóvenes, que se han utilizado como variable dependiente en un segundo análisis discriminante (DIS2: Anexo 3.17). Finalmente, hemos terminado de construir la tipología de jóvenes usuarios de Internet recodificando este segundo *cluster* de jóvenes usuarios para agregar, nuevamente, al grupo de excluidos digitales que teníamos previamente, obteniendo una clasificación final de seis tipos de usuarios jóvenes de Internet: (CF1) Excluidos Digitales; (CF2) Usuarios smartphone; (CF3) Usuarios básicos; (CF4) Videojugadores; (CF5) Ciberexpertos; (CF6) Usuarios básicos. En cierta medida, estamos realizando el camino inverso al análisis multivariante de varianza (MANOVA), al utilizar un modelo de interdependencia, como es el análisis k-means, para construir agrupaciones en base a sus prácticas digitales que sean lo más homogéneas posibles dentro de sí y lo más heterogéneas posibles con respecto al resto de agrupaciones. Así, en lugar de centrarnos directamente en las diferencias de medias para cada una de las variables sociodemográficas de control, como hicimos en el MANOVA, dejamos que los datos se agrupen en base a sus características comunes de accesibilidad y usabilidad de los dispositivos tecnológicos y, solo después, comparamos los grupos extraídos en base a sus diferencias sociodemográficas.

A continuación presentamos las tablas más importantes de cara a analizar las características particulares de cada uno de estos tipos ideales de jóvenes. En primer lugar, en la tabla XXX pueden consultarse las puntuaciones de los distintos tipos de jóvenes para cada una de las variables de accesibilidad, habilidades digitales y usabilidad de las TIC utilizadas para su conformación, lo cual nos permite establecer diferentes patrones de aprovechamiento tecnológico entre los jóvenes, así como el número total y porcentaje de casos incluidos en cada uno de los grupos. Por otro lado, en la tabla XXXI, se describen las principales características demográficas de los 6 grupos de jóvenes contruidos a partir de los dos análisis de conglomerados sucesivos, de cara a desentrañar su distinta composición social. Finalmente, en la tabla XXXII pueden consultarse los exponentes de los coeficientes B para cada uno de los seis análisis de regresión logística realizados, lo que nos permite estimar la probabilidad de pertenencia a cada uno de los conglomerados en base a las variables sociodemográficas (Bloque 1) y al agregado de variables sociodemográficas y los principales indicadores de accesibilidad, habilidades digitales y uso de Internet (Bloque 2).

Tabla XXX. Tipología de usuarios jóvenes de Internet (CLUSTER1+CLUSTER2). Formas de accesibilidad, habilidades digitales y formas de uso de Internet tipos de usuarios jóvenes de Internet (2018).

VARIABLES INTRODUCIDAS	CF1 Excluidos Digitales	CF2 Usuarios smartphone	CF3 Usuarios básicos	CF4 Usuarios múltiples	CF5 Ciber-expertos	CF6 Usuarios profesionales
Frecuencia uso diario de Internet ¹	10,4%	64,6%	98,1%	100%	97,4%	97,4%
Nº Equipos TIC ²	-2,075	-0,782	-0,548	1,790	0,038	0,933
FAC1_1. Teléfono Móvil ²	-5,556	0,167	0,239	0,018	0,142	0,096
FAC1_2. Tablet ²	-0,278	-0,405	-0,284	0,610	-0,626	1,360
FAC1_3. Otros dispositivos móviles ²	-0,188	-0,217	-0,162	2,912	-0,179	-0,436
FAC1_4. Ordenador portátil ²	-0,583	-0,669	-0,649	0,376	0,719	0,400
FAC1_5. Ordenador de sobremesa ²	-0,122	-0,338	-0,081	0,077	0,040	0,316
Nº Habilidades digitales ²	-1,338	-1,436	-0,088	0,360	0,648	0,303
FAC2_1. Habilidades básicas ²	-1,166	-1,243	0,237	0,201	0,235	0,281
FAC2_2. Ofimática avanzada ²	-0,760	-0,826	-0,296	0,209	0,600	0,229
FAC2_3. Informática avanzada ²	-0,171	-0,153	-0,181	0,268	0,301	-0,112
Nº Usos de Internet ²	-2,315	-1,042	-0,315	0,867	0,477	0,573
FAC3_1. Administración- Institucional ²	-0,554	-0,379	-0,531	0,306	0,434	0,433
FAC3_2. Información y Comunicación ²	-2,801	-0,801	0,342	0,030	0,215	0,158
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online ²	-0,779	-0,599	-0,280	0,681	0,170	0,460
FAC3_4. Comercial y Bancario ²	-0,782	-0,469	0,030	0,350	0,081	0,172
FAC3_5. Economía colaborativa ²	-0,006	-0,080	-0,233	0,471	0,115	0,093
FAC3_6. Juegos y Ocio ²	-0,395	0,027	-0,013	0,418	0,109	-0,249
N (ponderado)	74 [2,6%]	397 [13,9%]	838 [29,3%]	220 [7,7%]	762 [26,7%]	565 [19,8%]

Datos: ¹Porcentaje (%) de uso diario; ²Puntuaciones factoriales normalizadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Tabla XXXI. Tipología de usuarios jóvenes de Internet (CLUSTER1+CLUSTER2). Características demográficas de los conglomerados (2018).

VARIABLE	CAT	CF1 Excluidos Digitales	CF2 Usuarios smartphone	CF3 Usuarios básicos	CF4 Usuarios múltiples	CF5 Ciber- expertos	CF6 Usuarios profesionales	TOTAL MUESTRA
SEXO	H	58,5	50,0	47,7	62,7	49,6	39,7	48,2
	M	41,5	50,0	52,3	37,3	50,4	60,3	51,8
EDAD	NM	34,5	16,2	33,5	28,7	41,4	29,9	32,1
	NP	18,3	23,4	26,3	37,8	31,9	29,1	29,9
	IN	47,2	60,4	40,2	33,5	26,7	41,0	38,0
NIVEL DE ESTUDIOS	HP	50,4	20,6	5,7	1,0	,6	,6	7,0
	SO	35,0	57,1	40,4	19,6	15,0	18,5	29,4
	BA	14,6	18,3	30,2	36,7	32,6	30,0	28,4
	FP	0,0	2,3	14,0	10,5	14,0	11,0	12,1
	UN	0,0	1,7	9,7	32,3	37,8	39,9	23,2
SITUACIÓN LABORAL	T	30,4	46,2	51,8	60,0	44,1	59,4	49,7
	E	19,1	5,6	29,3	33,8	46,5	30,7	31,5
	P	50,5	48,2	18,9	6,2	9,4	9,9	18,8

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Tabla XXXII. Análisis de regresión logística. Exponentes de los coeficientes B (odds ratio)

VARIABLES INDEPENDIENTES	CF1. Excluidos Digitales		CF2. Usuarios smartphone		CF3. Usuarios básicos		CF4. Usuarios múltiples		CF5. Ciber- expertos		CF6. Usuarios profesionales	
	Bloque 1		Bloque 2		Bloque 1		Bloque 2		Bloque 1		Bloque 2	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Sexo (referencia hombres)	1,23	0,47	0,81	0,95	0,80*	0,75*	2,03**	1,72*	1,44**	1,25*	0,72**	0,50**
Edad (año a año)	1,01	1,07	1,07**	1,04*	0,98	0,98	0,97	0,97	0,94**	0,95**	0,99	1,01
Nivel de estudios (ordinal)	0,20**	0,99	0,30**	0,95	0,68**	0,63**	1,38**	0,74*	2,41**	1,54**	1,54**	1,12
Trabajadores	1,42	0,01*	5,04**	1,28	1,82**	2,69**	1,15	1,56	0,31**	0,45**	0,92	1,08
Parados	3,06**	0,01*	12,44**	1,55	1,23	1,64*	0,40**	1,19	0,28**	0,35**	0,47**	0,81
Frecuencia de uso de Internet		0,10*		0,34**		95,16**		1183...		1,34		1,20
Número de equipos TIC		0,00**		1,07		0,26**		14,61**		0,36**		3,46**
Número de habilidades digitales		1,10		0,21**		1,76**		0,99		3,07**		0,97
Número de usos de Internet		0,68		0,42**		0,66**		1,47*		2,95**		1,21*

*Variables significativas al 95%; **Variables significativas al 99%

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

A partir de los dos análisis de conglomerados sucesivos (CLUSTER1 + CLUSTER2), por lo tanto, se han construido los siguientes 6 grupos principales de jóvenes usuarios de Internet, cada uno de los cuales presenta las características sociodemográficas y de uso de las TIC que presentamos a continuación:

CF1. Excluidos digitales: si bien representan únicamente el 2,6% de los jóvenes, suponen un grupo enormemente relevante, debido a su total exclusión del mundo digital, lo cual los posiciona con puntuaciones enormemente negativas en todos y cada uno de los indicadores de brecha de acceso, habilidades y uso considerados. De hecho, se trata del único grupo extraído directamente del primer análisis de conglomerados (CLUSTER1) y del motivo que ha fundamentado la necesidad de realizar un segundo análisis (CLUSTER2), ya que las diferencias con el resto de jóvenes eran tan elevadas que el modelo estadístico era incapaz de clasificar adecuadamente a estos últimos, ya que únicamente 74 casos mostraban un patrón de digitalización tan radicalmente diferente al resto. En el estudio previo, de 2014 (Calderón Gómez, 2019a), también aparecía un grupo de excluidos digitales, si bien en este caso suponían una proporción significativamente superior de la muestra total (13,6%) y la media de puntuaciones no estaba tan radicalmente alejada del resto de jóvenes, pero también puntuaban negativamente en todos los indicadores considerados en dicho artículo. De forma resumida, la diferencia fundamental entre ambos periodos es que el grupo de excluidos digitales, en 2018, se ha escindido en dos tipos diferenciales de jóvenes: por un lado, se mantiene un conjunto de sujetos totalmente excluidos de la esfera digital (CF1), que muestra una frecuencia de uso diario de Internet enormemente reducida (10,4%) y unos niveles de accesibilidad a los dispositivos TIC muy inferiores al resto; por otro lado, se presenta una nueva agrupación, que hemos denominado usuarios smartphone (CF2), que también presenta unos niveles bajos de accesibilidad desde todos los dispositivos considerados salvo el teléfono móvil, así como una frecuencia de uso diario de la red baja, pero significativamente superior a los excluidos (64,6%). Con respecto a los excluidos digitales, aparte de su reducido nivel de accesibilidad y de frecuencia de uso, presentan puntuaciones negativas para todos y cada uno de los dispositivos tecnológicos, las habilidades digitales recogidas y las formas de uso de Internet, siendo especialmente reducidas las medias en aquellos factores que son relativamente comunes en el resto de jóvenes –como el acceso desde el teléfono móvil (FAC1_1), las habilidades básicas (FAC2_1) o los usos de información y comunicación (FAC3_2)–, lo cual es un indicador claro de la poca relación que mantienen con el mundo digital.

En términos sociodemográficos, es importante recalcar que, al ser únicamente 74 casos (ponderados), se trata de un grupo en el que se muestran diferencias de manera más extrema. Así, hay un mayor número de hombres que de mujeres (58,5% frente a 41,5%), una mayor presencia de inmigrantes necesarios y nativos móviles, frente a nativos potenciales y, lo que es mucho más relevante, un nivel increíblemente elevado de jóvenes con estudios primarios o inferiores (suponen más del 50%) y de personas desempleadas (también suponen el 50,5%). De hecho, entre los excluidos digitales no hay ningún universitario o joven con FP Superior, y sólo un 19,1% son estudiantes, lo cual nos vuelve a mostrar la enorme importancia que tienen los contextos educativos y laborales como vectores de socialización tecnológica, especialmente en aquellos puestos de trabajo en los que se utilizan las nuevas tecnologías de manera habitual, tal y como analizaremos en los capítulos dedicados al estudio cualitativo en profundidad. Por lo tanto, entre los excluidos digitales predominan los jóvenes desempleados y aquellos con menor nivel formativo, que tienen más probabilidades de estar excluidos del mundo digital, tal y como muestra el análisis de regresión logística. Incorporando los resultados del análisis de regresión

logística, el análisis de los exponentes B^{181} nos permite establecer cuáles de las variables independientes (sociodemográficas y de brecha de acceso, habilidades y uso) son relevantes a la hora de estimar la probabilidad de pertenecer al grupo de excluidos digitales. Así, en el caso de los excluidos digitales, al incorporar únicamente las variables sociodemográficas (Bloque 1), encontramos diferencias significativas por nivel de estudios y desempleo, de forma que un aumento en la formación reduce la probabilidad de pertenecer a este grupo $-\text{Exp}(B)=0,20-$, mientras que estar desempleado incrementa enormemente las probabilidades de pertenecer a este grupo $-\text{Exp}(B)=3,06-$. Tomando en consideración también las variables de brecha digital (Bloque 2), aparecen diferencias significativas por situación laboral $-\text{ser trabajador o parado aumenta las probabilidades de pertenecer a los excluidos digitales}-$, pero desaparecen las diferencias significativas por nivel de estudios, a la sombra del efecto que producen la frecuencia de uso de Internet y el número de equipos TIC utilizados. Estos resultados son totalmente lógicos, ya que, en el caso de la reducida proporción de jóvenes que vive totalmente desconectada de Internet, la brecha principal tiene que ver con el acceso (equipos TIC) y no tanto con el nivel diferencial de habilidades digitales o la variedad de usos de las tecnologías. De hecho, se trata del único tipo de jóvenes en el que los factores de brecha digital de acceso son más importantes que los de brecha digital de uso, del mismo modo que la situación laboral, así como el nivel de estudios, son variables mucho más decisivas que el sexo o la edad $-\text{estas últimas no arrojan efectos significativos estadísticamente en ninguno de los dos bloques de análisis}$.

CF2. Usuarios *smartphone*. Este grupo de jóvenes, que supone un 13,9% de la muestra total, se relaciona específicamente con el acceso simple a Internet desde el teléfono móvil, ya que éste es el único de los indicadores de aprovechamiento tecnológico en el que este tipo de usuarios puntúan positivamente. Así, en este caso se trata de personas que se conectan de manera habitual a Internet (64,6% de uso diario), muy por encima de los excluidos digitales (CF1), pero claramente por detrás del resto de grupos, que suelen mostrar porcentajes de acceso diario por encima del 97%. Además, dicha accesibilidad se orienta casi exclusivamente hacia el uso del *smartphone*, por lo que puntúan negativamente en todos los factores de accesibilidad salvo en el referido a este dispositivo. Con respecto a sus habilidades digitales, muestran un nivel muy reducido de todas ellas, al nivel del grupo de los excluidos digitales, lo cual se traduce en puntuaciones negativas para todos y cada uno de los factores de uso de Internet, salvo en el caso de los videojuegos y las actividades de ocio (FAC3_6), en el cual puntúan con valores cercanos a la media. Por lo tanto, después de los excluidos digitales, los usuarios *smartphone* son el grupo que muestra peores niveles de aprovechamiento tecnológico de las nuevas tecnologías, ya que sus posibilidades de conectividad, por un lado, se fundamentan exclusivamente en el uso del teléfono móvil, mientras que, por otra parte, su capital digital interiorizado es claramente inferior a la media en todas las formas de capacitación consideradas $-\text{tanto en el promedio de tareas como en las tareas básicas (FAC2_1), de ofimática avanzada (FAC2_2) y de informática avanzada}$

¹⁸¹ El análisis de los exponentes B , también denominados razón de probabilidades (*odds ratio* en inglés) indica el incremento de la probabilidad de pertenencia a la categoría de la variable dependiente codificada como 1 (en este caso, los excluidos digitales) frente a la probabilidad de pertenecer a la categoría codificada como 0 (en este caso, los jóvenes no excluidos digitales). La interpretación, sin embargo, es poco intuitiva, y debe realizarse de la siguiente manera: Un $\text{EXP}(B)$ superior a 1 indica un incremento en la probabilidad de pertenencia al grupo de estimación (excluidos digitales) ante un incremento en un 1 punto en la variable independiente, mientras que un $\text{EXP}(B)$ inferior a 1 indica una reducción de la probabilidad de pertenencia ante un aumento en la variable independiente. Para más información pueden consultarse manuales específicos sobre el procedimiento estadístico de la regresión logística binaria (Cea D'Ancona, 2002; Field, 2013).

(FAC2_3)–, lo que conduce a una diversidad de uso muy por debajo del promedio de los jóvenes, únicamente por encima del grupo de excluidos digitales.

Con respecto a las variables sociodemográficas, en el grupo de usuarios smartphone encontramos, sobre todo, una mayor representación de los jóvenes de edad más elevada –el 60,4% son inmigrantes necesarios–, de las personas con estudios secundarios (57,1%) y de los desempleados, frente a una ausencia casi total de estudiantes –estos últimos solo suponen un 5,6% de los integrantes de este grupo. Por género, no se aprecian diferencias, de forma que encontramos una proporción exactamente similar de hombres que de mujeres. Consecuentemente, indagando en los modelos de regresión logística, vemos que los exponentes B son estadísticamente significativos, en el caso del modelo exclusivamente sociodemográfico (Bloque 1), con respecto a la edad, el nivel de estudios y la situación laboral, pero no el género. Así, tener una mayor edad, estar trabajando o desempleado incrementa las probabilidades de pertenecer al grupo de usuarios smartphone, mientras que tener un mayor nivel educativo las reduce. Con respecto al modelo conjunto (Bloque 2), únicamente se mantienen efectos sociodemográficos significativos para la edad, mientras que la frecuencia de uso de Internet, las habilidades digitales y el promedio de usos de Internet correlacionan negativamente con la probabilidad de ser clasificado dentro de este grupo. El número de equipos tecnológicos utilizados, en este caso, no muestra efectos significativos estadísticamente lo cual nos conduce a pensar que, en el caso de los usuarios smartphone, la brecha fundamental tiene que ver con el uso diferencial de los dispositivos y con las habilidades digitales, así como con la edad, más que con la posibilidad de acceder a los dispositivos. Aun así, como ya hemos destacado, este tipo de jóvenes muestran unos niveles de conectividad mucho más simples que el resto de jóvenes, pero es precisamente su reducido nivel de habilidades digitales y su baja diversidad de prácticas digitales lo que les distingue, fundamentalmente, del resto de grupos.

CF3. Usuarios básicos. Este tipo de jóvenes suponen el grupo más numeroso, con un 29,3% de los casos, y el que muestra un tipo de aprovechamiento tecnológico más cercano a la media, en los distintos factores e indicadores de accesibilidad, capacitación digital y usabilidad considerados. En líneas generales, se trata de un grupo que, al igual que los usuarios smartphone, también despliega la mayor parte de su accesibilidad a través del teléfono móvil, pero, en este caso, el uso de otro tipo de dispositivos, como la tablet (FAC1_2) o el ordenador de sobremesa (FAC1_5), puntúan más cerca de la media –aunque ligeramente por debajo de la misma. En términos de habilidades digitales, destacan principalmente en las habilidades de tipo básico (FAC2_1), mientras que puntúan negativamente en cuanto a las habilidades de ofimática avanzada (FAC2_2) e informática avanzada (FAC2_3). Por otra parte, en cuanto a los usos de Internet, puntúan positivamente en los usos de información y comunicación (FAC3_2) y, ligeramente, en los usos comerciales y bancarios (FAC3_4), mientras que puntúan por debajo de la media en el resto de formas de uso de la red.

En cuanto a las características sociodemográficas, entre los usuarios básicos hay una mayor proporción de mujeres (52,3%) que de hombres (47,7%), si bien la distribución por sexo es muy similar a la del total muestral de jóvenes. Por edad, hay una mayor proporción de inmigrantes necesarios (40,2%) con respecto a los nativos móviles (33,5%), que presentan proporciones muy similares al total juvenil, y de nativos potenciales (26,3%), que se sitúan tres puntos por debajo de la distribución global de jóvenes. Por nivel de estudios, destacan los jóvenes con estudios secundarios obligatorios (40,4%) y de bachillerato y FP medio (30,2%), mientras que por situación laboral encontramos una distribución muy similar a la del conjunto de jóvenes. Si introducimos los análisis de regresión logística, para el modelo sociodemográfico (Bloque 1) encontramos diferencias significativas por género, nivel de estudios y entre los trabajadores. Por

género, ser hombre reduce la probabilidad de pertenecer al grupo de usuarios básicos; por nivel de estudios, se presenta una correlación negativa entre la formación y la pertenencia a este cluster; finalmente, estar trabajando también incrementa la probabilidad de ser clasificado como usuario básico de Internet. Con respecto al modelo conjunto de variables sociales y de brecha digital (Bloque 2), se mantienen las diferencias significativas por sexo, nivel de estudios y entre los trabajadores, apareciendo nuevas asimetrías significativas entre los desempleados y por frecuencia de uso, número de equipos, número de tareas y número de usos realizados por parte de los usuarios. En este segundo bloque, el hecho de estar desempleado también aumenta las probabilidades de pertenecer al grupo de usuarios básicos, así como la frecuencia diaria de uso y el promedio de habilidades digitales, mientras que la accesibilidad múltiple y una mayor variedad de usos de Internet disminuyen la probabilidad de estar en el grupo de usuarios básicos. En este sentido, el perfil de estos usuarios se caracteriza por un nivel de capital digital interiorizado superior al de usuarios smartphone y usuarios básicos, pero inferior al resto de jóvenes, en el que destacan principalmente las habilidades más básicas; asimismo, presentan una variedad de usos de las TIC inferior al promedio juvenil, así como unas formas de accesibilidad principalmente simples, vinculadas al teléfono móvil y al ordenador de sobremesa, con un uso mucho más reducido de otro tipo de equipamientos tecnológicos.

CF4. Usuarios múltiples. Este tipo de jóvenes acapara un 7,7% de los casos, siendo el segundo grupo de jóvenes menos numeroso, después de los excluidos digitales. Su patrón de aprovechamiento tecnológico se fundamenta en nivel de puntuaciones superior a la media juvenil para todos los indicadores considerados. Con respecto a la brecha de acceso, se trata del grupo con un mayor nivel de accesibilidad múltiple, destacando el uso de otro tipo de dispositivos móviles (FAC1_3), con una puntuación de 2,912. Con respecto a las habilidades digitales, se trata del segundo tipo de jóvenes con mayor nivel de capital digital interiorizado, únicamente por detrás de los ciberexpertos (CF5); por composición de destrezas, se encuentran bastante repartidas, con puntuaciones alrededor de 0,2 en los tres factores de habilidades considerados. Finalmente, con respecto a la brecha digital de uso, se trata del grupo de jóvenes que muestra una mayor diversidad de usos, si bien destacan especialmente en los usos audiovisuales y servicios-online (FAC3_3), el uso de aplicaciones de economía colaborativa (FAC3_5) y los que tienen que ver con las actividades videolúdicas y de entretenimiento.

En cuanto a las características sociodemográficas de los usuarios múltiples, destacan muy significativamente los hombres (62,7%) frente a las mujeres (37,3%), así como las personas pertenecientes al grupo de los nativos potenciales (37,8%). Por nivel de estudios, hay una presencia superior al promedio de universitarios (32,3%) y de personas con Bachillerato y FP medio (36,7%), mientras que hay una proporción comparativamente inferior al total de jóvenes con estudios primarios o secundarios obligatorios. Finalmente, por situación laboral, hay una proporción comparativamente superior al total de trabajadores (60%) y, en menor medida, de estudiantes (33,8%). Si tomamos en consideración los análisis de regresión logística, en el modelo sociodemográfico (Bloque 1) encontramos diferencias significativas para los exponentes del sexo, el nivel de estudios y estar en situación de desempleo. En el caso del sexo, ser hombre incrementa enormemente las probabilidades de pertenencia a este grupo, mientras que también existe un aumento de la misma conforme aumenta el nivel formativo. Finalmente, estar desempleado reduce enormemente la probabilidad de estar en este tipo de usuarios múltiples de las nuevas tecnologías. En relación al modelo conjunto de factores sociodemográficos y de aprovechamiento tecnológico (Bloque 2), se mantienen las diferencias significativas de los exponentes de género y de nivel de estudios, mientras que, en términos de brecha digital, encontramos diferencias significativas asociadas con el número de equipos utilizados para acceder a internet y la variedad

de prácticas digitales, indicadores que correlacionan positivamente con la probabilidad de ser clasificado como usuario múltiple de las TIC. En resumen, se trata de un grupo de jóvenes que destaca por una increíble variedad de dispositivos diferentes para acceder a Internet, por un nivel de habilidades superior al promedio –claramente por encima de usuarios smartphone y excluidos digitales– y por una amplia variedad de prácticas digitales, entre las que destacan las que tienen que ver con los servicios audiovisuales, el uso de plataformas online, servicios de economía colaborativa y prácticas videolúdicas, si bien puntúan positivamente en todos los factores de uso (FAC3), debido a su elevada diversidad de formas de aprovechamiento tecnológico.

CF5. Ciberexpertos. Se trata del segundo grupo de jóvenes más numeroso, recogiendo el 26,7% de los casos, caracterizado precisamente por un elevado nivel de uso del ordenador y por un nivel comparativamente más alto de habilidades digitales. En cuanto a la accesibilidad, este grupo se caracteriza por usar un número medio de dispositivos, destacando principalmente en el acceso desde el ordenador portátil, el teléfono móvil y, en menor medida, también el ordenador de sobremesa. Con respecto a la brecha de habilidades digitales, presenta el mayor promedio de destrezas de todos los tipos de jóvenes considerados (0,648 de puntuación en este indicador), destacando especialmente en las habilidades de ofimática avanzada, en las que se sitúan claramente por delante del resto de tipos; en las habilidades de informática avanzada, puntúan de manera muy similar a los usuarios múltiples (CF4), mientras que en las habilidades más básicas se sitúan al nivel de usuarios básicos (CF3) y usuarios profesionales (CF6). En último lugar, en lo que se refiere a las formas de uso, los ciberexpertos presentan una variedad de prácticas digitales por encima de la media, pero ligeramente por detrás de usuarios múltiples (CF4) y usuarios profesionales (CF6), destacando especialmente en los usos administrativos e institucionales (FAC3_1), si bien puntúan positivamente en todos los factores de uso considerados.

En cuanto a las características sociodemográficas de los ciber-expertos, encontramos una distribución por género muy parecida entre hombres y mujeres, si bien la presencia de mujeres es ligeramente inferior, en este grupo, a la que encontramos en el total muestral (50,4% frente al 51,8% del global de jóvenes). Por edad, hay una mayor presencia de nativos móviles y, en menor medida, también de nativos potenciales, mientras que los inmigrantes necesarios únicamente suponen un 26,7% de los ciberexpertos –frente al 38% que representa este grupo de edad en el total de la muestra de jóvenes. Por nivel de estudios, por otra parte, encontramos una mayor presencia de los grupos con mayor nivel formativo (estudios secundarios postobligatorios, FP Superior y estudios universitarios), mientras que los jóvenes con estudios secundarios apenas suponen un 15% de este grupo –frente al 28,4% del global– y hay una presencia prácticamente inexistente de personas con estudios primarios o inferiores (0,6%). Finalmente, por situación laboral, encontramos una presencia comparativamente mayor de estudiantes (46,5%), una proporción considerable de trabajadores –44,1%, pero inferior al 49,7% del total de jóvenes– y un porcentaje muy reducido de desempleados –9,4% frente al 18,8% del total muestral. Si introducimos los análisis de regresión logística, en el modelo sociodemográfico (Bloque 1) encontramos diferencias significativas para todas las variables independientes incorporadas; así, ser hombre aumenta ligeramente la probabilidad de pertenecer al grupo de ciberexpertos, pero es el nivel de estudios la variable que más aumenta la probabilidad de ser clasificado en este tipo de usuarios de Internet. Por otra parte, la edad, así como estar trabajando y estar desempleado, reducen las probabilidades de pertenecer a este conglomerado, reproduciéndose el perfil sociodemográfico que habíamos presentado unas líneas más arriba. En cuanto al modelo conjunto de variables sociodemográficas y de aprovechamiento tecnológico, se mantienen todas las diferencias estadísticas de los exponentes sociodemográficos, incorporándose las

desigualdades asociadas al número de equipos TIC, las habilidades digitales y el promedio de usos de Internet desplegados. En este sentido, el promedio de equipos TIC reduce ligeramente las probabilidades de pertenencia al grupo de ciberexpertos, ya que se trata de un grupo que presenta unos niveles de accesibilidad promedios –por encima de usuarios básicos (CF3), usuarios smartphone (CF2) y excluidos digitales (CF1), pero por detrás de usuarios múltiples (CF4) y usuarios profesionales (CF6)–; sin embargo, precisamente el promedio de habilidades digitales y de formas de uso de Internet correlacionan positivamente con la probabilidad de pertenencia al grupo de ciberexpertos, siendo las habilidades digitales mostradas la variable más relevante, en este sentido. En definitiva, el grupo de ciberexpertos se caracteriza por una elevada accesibilidad a Internet desde el ordenador, por el mayor nivel de habilidades digitales, sobre todo de tipo ofimático y de informática avanzada, y por un uso de Internet bastante diversificado, en el que predominan las actividades de tipo administrativo, pero también de acceso a la información o de uso de servicios audiovisuales.

CF6. Usuarios profesionales. El último grupo que vamos a analizar es el de los usuarios profesionales, que suponen aproximadamente una quinta parte de los jóvenes (19,8%) y se caracterizan por un tipo de uso en el que predominan las actividades de tipo instrumental sobre las formas de uso vinculadas con el entretenimiento, si tomamos en consideración esta distinción entre usos prácticos y desinteresados elaborada por Robinson (2009). En cuanto a la accesibilidad, se trata del grupo de jóvenes que usa una mayor variedad de dispositivos tecnológicos después de los usuarios múltiples (CF4), asociándose particularmente con el uso de la tablet (puntuación factorial de 1,360), pero también con el ordenador portátil y el ordenador de sobremesa. Con respecto a la brecha de habilidades digitales, estos jóvenes destacan en las habilidades básicas y de ofimática avanzada, pero no en las de informática avanzada, por lo que se posicionan por detrás de los usuarios múltiples (CF4) y de los ciberexpertos (CF5), pero por delante del resto de tipos de jóvenes. Finalmente, en cuanto a la variedad de usos, se encuentran en segundo lugar, solo por detrás de los usuarios múltiples (CF4), destacando en todos los factores de uso con la excepción de las actividades videolúdicas y de entretenimiento (FAC3_6): este factor es el único en el que puntúan negativamente.

En cuanto a las características sociodemográficas de los usuarios profesionales, hay una presencia comparativamente mayor de mujeres (60,3%), en relación a los hombres (39,7%), así como de los inmigrantes necesarios con respecto al resto de grupos de edad, si bien las diferencias en términos etarios son bastante reducidas. Por nivel de estudios, vuelven a destacar los jóvenes con estudios secundarios post-obligatorios, de FP superior y los universitarios, mientras que aquellos que únicamente tienen estudios secundarios obligatorios presentan una presencia comparativamente menor (18,5% frente al 29,4% del total de jóvenes) y, de nuevo, la presencia de jóvenes con estudios primarios o inferiores es prácticamente inexistente (0,6%). Finalmente, por situación laboral, destacan los jóvenes que están trabajando (59,4%) frente a los que están en situación de desempleo (9,9%), mientras que los estudiantes (30,7%) presentan proporciones similares al total de jóvenes (31,5%). Incorporando los análisis de regresión logística, en el modelo sociodemográfico (Bloque 1) encontramos diferencias significativas para el sexo, el nivel de estudios y la situación de desempleo. En este caso, ser hombre o estar en situación de desempleo disminuye la probabilidad de estar en el grupo de usuarios profesionales, mientras que un mayor nivel educativo aumenta la probabilidad de pertenencia a este tipo de usuarios de Internet. En el caso del modelo conjunto (Bloque 2), la única variable sociodemográfica que sigue manteniendo un efecto significativo es el género, mientras que, en relación a las variables de aprovechamiento tecnológico, presentan exponentes B significativos el número de equipos TIC utilizados para acceder a la red y el número de usos de Internet, ambos correlacionando

positivamente con la probabilidad de pertenencia a este último grupo de jóvenes. En resumen, los usuarios profesionales se caracterizan por un elevado nivel de accesibilidad múltiple, por detrás de los usuarios múltiples pero por encima del resto de jóvenes, con un nivel de habilidades digitales orientado hacia las habilidades básicas y de ofimática avanzada y, en cuanto a los usos, una preponderancia de las prácticas de tipo instrumental y práctico frente a las vinculadas con el entretenimiento.

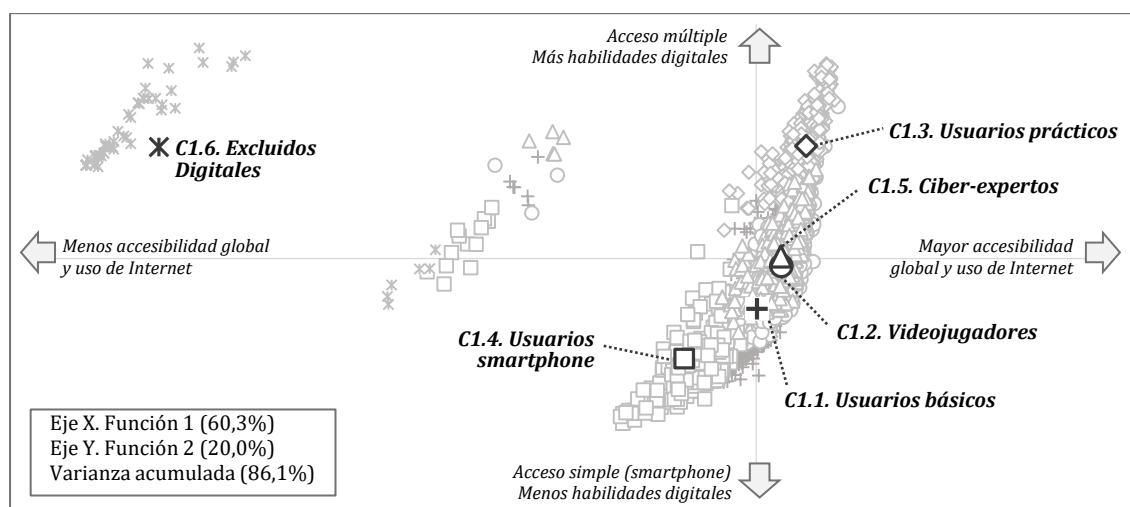
Tras la presentación de las características sociodemográficas y patrones de aprovechamiento tecnológico de cada uno de los tipos ideales de jóvenes usuarios de Internet, así como de los resultados de los análisis de regresión logística desarrollados, a continuación vamos a centrarnos en describir brevemente los resultados de los dos análisis discriminantes realizados (DIS1 y DIS2), necesarios para indagar en cómo las distintas variables utilizadas en la construcción de la tipología de usuarios de Internet contribuyen en mayor o menor medida en la conformación de estos grupos y en la explicitación de sus diferencias en términos de accesibilidad, habilidades digitales y formas de uso de Internet. La división de la construcción de la tipología en dos fases, motivada por la enorme asimetría existente entre el grupo de excluidos digitales –que suponen apenas el 2,7% de la muestra– y el resto de jóvenes, ha hecho que sea necesaria la elaboración de dos tipologías sucesivas¹⁸²: la primera de ellas basada en un primer análisis de conglomerados k-medias con toda la población entre 16 y 35 años (CLUSTER1), cuyas sucesivas iteraciones distinguían muy bien al grupo de excluidos digitales del resto de jóvenes, pero no captaban suficientemente la variabilidad de formas de acceso, habilidades y usos de Internet presentes entre los sujetos que se conectan habitualmente a Internet; la segunda de ellas está basada en un segundo análisis de conglomerados (CLUSTER2), en la que se clasificaba a los jóvenes de nuevo sin tomar en consideración al reducido grupo de excluidos digitales, lo que nos ha permitido establecer una tipología general de usuarios de Internet mucho más precisa y resaltar más evidentemente las diferencias entre los distintos grupos de jóvenes considerados. Mediante la combinación de los dos análisis discriminantes, aplicados sucesivamente a cada una de las tipologías establecidas –DIS1 aplicado a CLUSTER1; DIS2 aplicado a CLUSTER2–, es posible reconstruir adecuadamente el panorama de repertorios diversos de accesibilidad y usabilidad de las tecnologías digitales por parte de la población juvenil.

Así, comenzando por el primer análisis discriminante (DIS1), aplicado a la primera tipología parcial de usuarios jóvenes de Internet (CLUSTER1), observamos una enorme polarización entre el grupo de excluidos digitales y el resto de jóvenes. En la figura 34 se presentan las puntuaciones discriminantes de todos los casos, así como de los centroides de cada uno de los tipos de jóvenes construidos en este primer *cluster*, para las dos primeras funciones discriminantes, que acumulan conjuntamente un 86,1% de varianza: la primera función (F1) acumula el 60,3% de la varianza, discriminando fundamentalmente en cuanto al nivel global de accesibilidad y uso de Internet, de forma que el grupo de excluidos digitales (C1.6) se posiciona muy a la izquierda del gráfico, mientras que el resto de agrupaciones salidas del análisis k-medias se sitúan claramente a la derecha del mismo –si bien los usuarios smartphone (C1.4) están escoreados ligeramente a la izquierda del punto de corte, debido a su menor nivel global de frecuencia de uso con respecto al resto de jóvenes, con la excepción de los excluidos digitales. Por otra parte, la segunda función (F2), que acumula el 20% de varianza restante, distingue principalmente a los grupos que presentan una accesibilidad vinculada al uso del smartphone, y un menor nivel global de

¹⁸² Las tablas completas y los dos análisis de conglomerados (CLUSTER1 y CLUSTER2) y los sucesivos análisis discriminantes (DIS1 y DIS2) pueden consultarse en el Anexo 3.

destrezas digitales (en la parte inferior), frente a los grupos que presentan un mayor promedio de equipos TIC utilizados y un nivel más elevado de habilidades digitales (en la parte superior).

Figura 34. DIS1. Análisis discriminante. Mapa de grupos combinados del CLUSTER1



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para las funciones 1 y 2.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años).

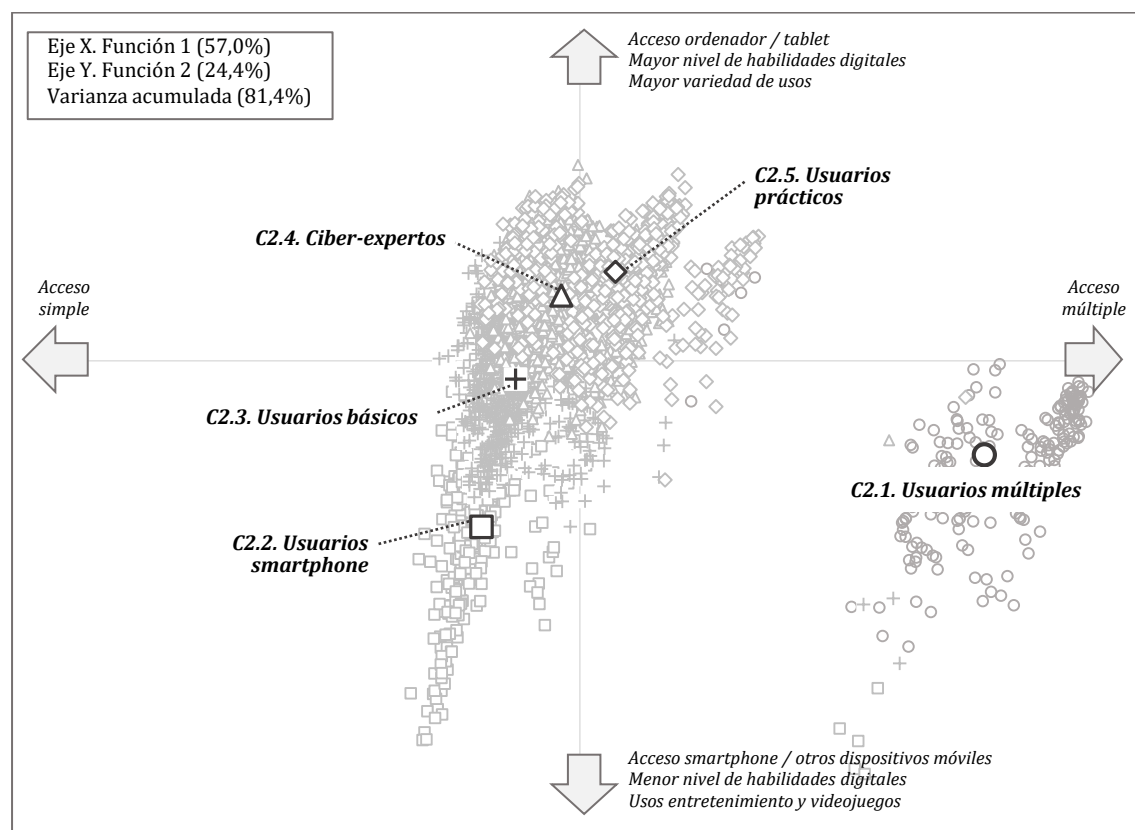
El problema de este primer análisis discriminante, como puede observarse, es que funciona de manera muy clara en la separación del grupo de excluidos digitales (C1.6) frente al resto de tipos de jóvenes, pero no discrimina adecuadamente al resto de grupos entre sí, más allá del hecho evidente de que los jóvenes clasificados como usuarios smartphone (C1.4) y usuarios básicos (C1.1) se sitúan en la parte inferior –por su menor nivel de competencias y su accesibilidad más básica– mientras que los usuarios profesionales se posicionan en la parte superior –debido a su elevada proporción de accesibilidad múltiple–. Particularmente, este primer modelo no distingue claramente las diferencias entre usuarios de ordenador (C1.5) y videojugadores (C1.2), ya que en términos de habilidades digitales y de accesibilidad, así como de variedad de usos de Internet, muestran unas características muy similares¹⁸³, motivo por el cual ha sido necesaria una segunda fase analítica de clasificación, basada en un segundo análisis de conglomerados (CLUSTER2) y un segundo discriminante (DIS2). En este segundo análisis de conglomerados (CLUSTER2), algunos de los grupos mantienen su esencia fundamental –como es el caso de los usuarios profesionales, los usuarios básicos y los usuarios smartphone–, si bien las diferencias entre los anteriores usuarios del ordenador y videojugadores se acentúan de manera mucho más clara, apareciendo dos nuevos grupos: los ciberexpertos (C2.4), que destacan precisamente por su elevado nivel de competencias digitales, frente a los usuarios múltiples (C2.1), que destacan precisamente por su variedad de formas de accesibilidad diversas.

Si nos centramos en el segundo análisis discriminante (DIS2), en el que ya no aparecen los excluidos digitales, vemos cómo las diferencias entre los jóvenes aparecen de manera mucho más clara, tal y como se muestra en la Figura 35. En este caso, el modelo combinado de las dos primeras funciones acumula un 81,4% de varianza, que se distribuye de manera más equitativa que en el caso anterior entre la función 1 (57%) y la función 2 (24,4%). Así, el eje de abscisas (F1)

¹⁸³ En este apartado, nos remitimos de nuevo al Anexo 3, en el que hemos incluido las puntuaciones completas de los grupos para cada uno de los clusters y el gráfico discriminante de las funciones 1 con respecto a la 3, destacándose el enorme parecido entre estos dos grupos de jóvenes, que no han sido claramente diferenciados en este primer análisis de conglomerados.

distingue las formas de accesibilidad más simple, vinculadas al uso del teléfono móvil, a la izquierda, frente a las formas de accesibilidad múltiple, que se sitúan a la derecha. El eje de ordenadas (F2), por su parte, posiciona en la parte superior a los grupos con una accesibilidad vinculada al ordenador y la tablet, una mayor nivel de habilidades digitales y una mayor variedad de usos, mientras que en la parte inferior se posiciona la accesibilidad orientada al teléfono móvil y otros dispositivos móviles, se presenta un menor nivel de habilidades –sobre todo de tipo ofimático y habilidades básicas– y una mayor presencia de los usos de entretenimiento y consumo de videojuegos (FAC3_6).

Figura 35. DIS2. Análisis discriminante. Mapa de grupos combinados del CLUSTER2 (F1 y F2)



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para las funciones 1 y 2.

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

En líneas generales, los usuarios básicos (C2.3) y usuarios smartphone (C2.2) se posicionan en el cuadrante inferior izquierdo, debido a su accesibilidad más vinculada al uso del teléfono móvil, si bien en el caso de los usuarios smartphone la polarización de su posición es mayor, ya que se trata de un grupo, como ya hemos visto, que puntúa negativamente en todos los indicadores salvo en el uso del teléfono móvil, mostrando una frecuencia de uso diario de Internet 30 puntos inferior al resto. Estos dos grupos muestran un importante parecido entre sí en cuanto a sus formas de accesibilidad, vinculadas al uso principal del teléfono móvil, si bien en relación a la diversidad de formas de uso de Internet y a la capacitación tecnológica, los primeros se encuentran en una posición mucho más desventajosa, ya que los usuarios básicos puntúan positivamente en los factores de usos relacionados con la información y la comunicación (FAC3_2), en las habilidades de tipo básico (FAC2_1) y, además, muestran una frecuencia diaria de uso muy superior (98,1 frente a 64,6%). Con respecto a su composición demográfica, se parecen en que tienen unos niveles de formación inferiores a los ciberexpertos y usuarios

profesionales, así como una composición por situación laboral en la que predominan los trabajadores frente a los estudiantes, si bien entre los jóvenes pertenecientes al tipo de los usuarios smartphone predominan, en mayor medida, los inmigrantes necesarios, los parados y las personas de bajo nivel formativo.

Por otro lado, ciberexpertos (C2.4) y usuarios profesionales (C2.5) se sitúan en la parte superior, un poco más arriba y a la derecha los segundos debido a su mayor acceso múltiple y uso más frecuente de la tablet, mientras que los ciberexpertos destacan precisamente en las habilidades digitales relacionadas con la informática avanzada y en el uso del ordenador portátil, que no tienen peso en estas dos primeras funciones discriminantes¹⁸⁴. Si bien estos grupos se parecen en cuanto a su patrón de uso de las TIC, se distinguen claramente en términos sociodemográficos: por género hay claramente más mujeres entre los usuarios profesionales; por edad, el grupo de los ciberexpertos es el más rejuvenecido de toda la muestra, con una presencia muy importante de nativos móviles, mientras que entre los usuarios profesionales destacan ligeramente los inmigrantes necesarios; por nivel de estudios encontramos un perfil bastante similar, con preeminencia de jóvenes de elevado nivel formativo, pero por situación laboral encontramos más trabajadores entre los usuarios profesionales, mientras que entre los ciberexpertos destacan los estudiantes. Finalmente, los usuarios múltiples son los que presentan un patrón de accesibilidad más particular, caracterizado por la utilización de un gran número de dispositivos tecnológicos para conectarse a Internet, por un nivel de habilidades parecido al de los usuarios profesionales, pero mostrando una mayor variedad de formas de uso de Internet, entre las que destacan el uso de plataformas audiovisuales y servicios online (FAC3_3), las aplicaciones de economía colaborativa (FAC3_5) y las prácticas el entretenimiento y videojuegos (FAC3_6). En este caso, destaca principalmente la mayor presencia comparativa de hombres, de jóvenes trabajadores y estudiantes, con nivel formativo medio-alto y pertenecientes al grupo de los nativos digitales potenciales.

7.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO

En este capítulo hemos desarrollado un análisis estadístico en profundidad de las asimetrías y desigualdades sociales vinculadas al uso de Internet entre los jóvenes, tomando como referencia los grupos de edad que habitualmente son clasificados como la primera generación de nativos digitales: esto es, algún punto entre finales de los 70 (1998) y mediados de los 90 (INJUVE, 2016), según la conveniencia del estudio en cuestión. No olvidemos que el concepto mismo de nativo digital tiene casi 20 años y la población a la que hacía referencia ya supera ampliamente la treintena, por lo que hay que encontrar nuevos grupos de edad jóvenes a los que adscribir la responsabilidad de la revolución informacional. En nuestro caso, en todo caso, hemos elegido el año 1982, lo cual ha sustentado un análisis empírico en profundidad de la población joven entre 16 y 35 años, ya que, si tomamos en consideración las conclusiones del capítulo 6, aparecían un conjunto de características comunes relativas al uso diferencial que la juventud realiza de las nuevas tecnologías (elevado nivel de conectividad diaria, accesibilidad múltiple, mayor presencia de prácticas de ocio y entretenimiento, etc.), si bien el entrelazamiento entre la actividad

¹⁸⁴ Para analizar más en profundidad las diferencias de posicionamiento entre ciberexpertos y usuarios profesionales, debemos recurrir a las funciones discriminantes 3 y 4, que distribuyen precisamente el uso diferencial del ordenador portátil y las habilidades de informática avanzada. En todo caso, por motivos expositivos, hemos decidido no incorporar estos gráficos aquí, pero pueden consultarse en el Anexo 3.

cotidiana y el usos de los dispositivos tecnológicos no es, ni mucho menos, potestad exclusiva de las generaciones más jóvenes. Así, en este capítulo hemos desmenuzado los repertorios de uso de las TIC de estos supuestos nativos digitales en base a cuatro variables sociodemográficas principales: el sexo, la edad –dividida entre nativos móviles, nativos potenciales e inmigrantes necesarios–, el nivel de estudios y la situación laboral, puesto que entendíamos –y así ha quedado corroborado en base a los análisis presentados– que persisten enormes asimetrías entre la población joven en cuanto a la brecha digital de acceso, la brecha de habilidades digitales y la brecha digital de uso.

En el epígrafe 7.1, en primer lugar, nos hemos dedicado a ir desmenuzando estas asimetrías y diferencias observables a partir de los datos de la encuesta de equipamientos tecnológicos del INE (TIC-H), mediante una combinación de técnicas bivariadas y multivariantes, que nos ha permitido indagar en los efectos interactivos de las distintas variables de comparación consideradas. Así, comenzando por las brecha de acceso, entre los jóvenes aparece una enorme integración de los dispositivos tecnológicos en su vida cotidiana, con una media de 7,91 equipos TIC en el hogar, entre los que destacan el uso del teléfono móvil, la televisión y, en mayor medida que la población adulta, el uso del ordenador y de la tablet. Con respecto a las formas de accesibilidad a Internet, en prácticamente la totalidad de los hogares existe algún tipo de tecnología para conectarse a la red, destacando, en 2018, la fibra óptica sobre el ADSL, una tecnología más obsoleta actualmente. Asimismo, con respecto a los equipos utilizados para acceder a Internet en el hogar y en movilidad, encontramos una enorme relevancia del acceso múltiple (4,14 dispositivos de media utilizados para conectarse a la red), destacando el uso del teléfono móvil, el ordenador portátil y la tablet en el hogar, por encima de los usos en movilidad (del portátil o de la tablet), del uso del ordenador de sobremesa y del acceso desde otro tipo de dispositivos móviles (e-readers, wearables, videoconsolas portátiles, etc.), que siguen siendo minoritarios entre la población juvenil. Sin embargo, en términos de brecha digital de acceso, encontramos importantes asimetrías, que se vinculan sobre todo al nivel de estudios y la situación laboral, de forma que los desempleados y, sobre todo, los jóvenes con estudios primarios o inferiores, muestran unos niveles de accesibilidad radicalmente inferiores al resto de jóvenes. Por el contrario, son precisamente los jóvenes con estudios superiores o de FP superior, así como los estudiantes y, en menor medida, los trabajadores, los grupos más aventajados en términos de accesibilidad digital. Por género, la principal diferencia se manifiesta en una mayor presencia del ordenador de sobremesa y de otros dispositivos móviles, mientras que el ordenador portátil y la tablet destacan, ligeramente, entre las mujeres. Por edad, finalmente, encontramos una mayor cercanía en términos de accesibilidad entre nativos móviles y nativos potenciales (personales entre 16 y 29 años), mientras que los inmigrantes necesarios (30-35 años) suelen mostrar unos niveles de accesibilidad menores, más vinculados al teléfono móvil y la tablet. De hecho, como también hemos visto, las diferencias por nivel de estudios en cuanto a la conectividad se ven intensificadas en los grupos de mayor edad, lo cual implica que existe una mayor brecha digital de acceso dentro del grupo de inmigrantes necesarios, donde tener un elevado nivel formativo garantiza, en mayor medida, unos elevados niveles de conectividad, mientras que entre los nativos móviles y potenciales este efecto conjunto de edad y formación es mucho menos evidente.

Con respecto a la brecha de habilidades digitales, hemos destacado cómo los jóvenes muestran, en términos generales, unos niveles de capacitación digital superiores a los de los adultos, pero también, en este caso, las asimetrías relativas al nivel de estudios y la situación laboral son mucho más fuertes que las derivadas de la edad. De hecho, como ya vimos, un joven con estudios primarios o inferiores tiene unos niveles de capacitación digital inferiores a los de una persona de más de 55 años, por lo que afirmar que existe una relación inversamente

proporcional entre la edad y el capital digital interiorizado, pasando por alto la enorme relevancia que el capital cultural y los espacios de socialización digital laboral presentan en la adquisición de destrezas digitales, es una aseveración enormemente superficial. Así, el nivel de estudios vuelve a ser enormemente discriminante en cuanto a la capacitación tecnológica, especialmente en las habilidades más minoritarias –ofimática avanzada y de informática avanzada–, mientras que las habilidades de tipo básico suelen estar mucho más distribuidas entre la muestra. De nuevo, los jóvenes con estudios primarios, seguidos de quienes únicamente han completado estudios secundarios, así como los desempleados, son los grupos que presentan puntuaciones más reducidas en términos de conocimientos digitales. Por edad, los nativos potenciales son el grupo que presenta una mayor variedad de destrezas, seguido de cerca por los nativos móviles, que se vinculan más característicamente a las destrezas de ofimática avanzada, y claramente por delante de los inmigrantes necesarios, que vuelve a ser el grupo más afectado por este nivel de la brecha digital. Por género, finalmente, los hombres destacan sobre las mujeres con respecto a las destrezas más avanzadas (de ofimática e informática), mientras que las mujeres destacan en las destrezas de tipo básico, si bien las asimetrías son muchísimo menores a las que encontramos en términos de nivel educativo o situación laboral. En cuanto a los análisis de efectos intersujetos, hemos visto como las asimetrías de género se reducen en el caso de las mujeres con niveles educativos elevados y son menos importantes en el caso de las nativas potenciales (mujeres entre 23 y 29 años), así como entre las mujeres trabajadoras y estudiantes, frente a las paradas. Esto nos muestra la importancia de los contextos laborales y académicos como espacios sociales de alfabetización digital y de reducción de la brecha de habilidades por género, tal y como desarrollaremos en el estudio cualitativo.

La última asimetría relevante tiene que ver con el uso diferencial de las nuevas tecnologías. En términos globales, entre los jóvenes aparece un enorme entrelazamiento entre el uso de Internet y su vida diaria –con porcentajes de accesibilidad diaria de más del 90%–, con una variedad de prácticas superior a los adultos (12,03 entre los jóvenes frente a 8,59 en el caso de la población general), destacando especialmente las actividades relacionadas con el uso de plataformas audiovisuales online, el correo electrónico, la búsqueda de información, la participación en redes sociales o las actividades de tipo comercial, mientras que el uso de aplicaciones de economía colaborativa (transporte y alojamiento) o las relaciones con la administración pública a través de la red son más minoritarias. En este caso, de nuevo, vuelven a aparecer enormes asimetrías entre los jóvenes, volviendo a ser el nivel de estudios la variable que más condiciona un uso más variado de la red. De nuevo, los jóvenes con estudios primarios, secundarios obligatorios y los desempleados se encuentran en una posición de especial indefensión en cuanto a la variedad de prácticas digitales, desarrollando únicamente las actividades más comunes y generalizadas de la red. Entre quienes trabajan destacan los usos institucionales y comerciales, mientras que, entre los estudiantes, son más habituales las actividades de entretenimiento y el uso de plataformas audiovisuales. Por edad, son los nativos potenciales quienes presentan una mayor variedad de usos, al combinar prácticas de tipo instrumental y administrativos, más frecuentes entre los inmigrantes necesarios, junto con actividades más vinculadas al entretenimiento, mucho más habituales entre los nativos móviles¹⁸⁵. Finalmente, por sexo, las actividades comunicativas y de acceso a la información son

¹⁸⁵ En este sentido, la distinción entre usos desinteresados y usos prácticos (Robinson, 2009), o entre residentes y visitantes de la red (White y Le Cornu, 2011), supone una buena contraposición de dos formas polarizadas de apropiación tecnológica de Internet que conviven entre la juventud.

más frecuentes entre las mujeres, mientras que las de entretenimiento y consumo de videojuegos están más presentes entre los hombres.

Por otra parte, en el epígrafe 7.2 nos hemos centrado en intentar reconstruir una tipología de jóvenes usuarios de Internet que se derivara, precisamente, de la investigación empírica, y no tanto de los prejuicios previos o discursos socialmente aceptados sobre el papel que la juventud debe jugar en el proceso de cambio tecnológico que han experimentado las sociedades contemporáneas en las últimas décadas. Así, a partir de un modelo estadístico de análisis de conglomerados en dos fases (CLUSTER1 y CLUSTER2), a los que se han aplicado sus correspondientes análisis confirmatorios discriminantes (DIS1 y DIS2), se ha conseguido construir una tipología final de jóvenes usuarios de Internet (CLUSTER_FINAL) que presenta bastantes similitudes, y también algunas diferencias, con respecto al resto de tipologías que podemos encontrar en la literatura (Borg y Smith, 2018; Dutton y Blank, 2015; Dutton y Reisdorf, 2017; Gire y Granjon, 2012), siendo especialmente relevante la evolución de los tipos de usuarios jóvenes en los últimos cuatro años, por lo que haremos referencia al artículo desarrollado con datos de 2014 (Calderón Gómez, 2019a). Así, para el año 2018 se han establecido 6 tipos ideales de jóvenes usuarios de Internet, en base a sus características en términos de brecha digital de acceso, habilidades digitales y brecha digital de uso:

- **CF1. Excluidos digitales:** suponen únicamente un 2,7% de los jóvenes –mientras que en 2014 eran el 13,6%–, pero destacan por mostrar unos niveles de uso de Internet enormemente reducidos, que se vinculan con un nivel formativo muy reducido y una situación laboral enormemente precaria –la mitad están desempleados–. Así, se trata del colectivo más afectado por las tres brechas consideradas, pero su desigualdad se deriva principalmente de la imposibilidad de acceder de manera estable a los equipamientos TIC.
- **CF2. Usuarios smartphone:** se trata de un grupo que destaca únicamente en el acceso a Internet desde el teléfono móvil, motivo por el cual presenta unos niveles de capacitación tecnológica y de diversidad de usos muy interiores a la media, pero por delante del grupo anterior. En este grupo están representados los jóvenes de mayor edad con estudios medios o bajos, cuya única forma de conectividad posible es el smartphone, motivo por el cual se ven afectados, de nuevo, por la brecha digital de acceso, de habilidades digitales y de uso. Con respecto a 2014, se trata de un perfil a medio camino entre los excluidos digitales y los usuarios básicos, que aparece debido a la progresiva generalización del acceso a Internet a través del teléfono en los últimos cuatro años, que ha hecho que se reduzca la población juvenil que se encuentra totalmente excluida del mundo digital (CF1).
- **CF3. Usuarios básicos:** se trata del grupo más numerosos de jóvenes (29,3%) que destaca en el uso del teléfono móvil para actividades relacionadas con la información y la comunicación, por lo que presenta unos niveles de frecuencia de uso y de habilidades digitales básicas muy superiores a CF2 y CF1, pero inferiores al resto de jóvenes. Entre los usuarios básicos hay una mayor proporción de mujeres, de inmigrantes necesarios y de personas con estudios secundarios, unas características bastante similares a las que encontrábamos en 2014. Se trata, en todo caso, de un perfil muy interesante de cara al análisis cualitativo, ya que su domesticación tecnológica asociada al teléfono móvil hace que, en general, presenten un nivel de destrezas asociadas al uso del ordenador bastante reducido, por lo que se trata de un ejemplo claro de cómo la brecha digital de acceso reproduce asimetrías en términos de brecha de habilidades digitales, que tienen consecuencias en el uso.

- **CF4. Usuarios múltiples:** se trata de un grupo bastante reducido de jóvenes (7,7%), que se caracteriza fundamentalmente por una accesibilidad a la red enormemente diversificada, destacando el uso de otros dispositivos móviles. Con respecto a 2014, se parecen al grupo que entonces denominamos usuarios en movilidad, puesto que destacan los grupos de edad media, los hombres frente a las mujeres y los estudiantes con formación media o media alta. En 2018, sin embargo, la composición de las habilidades digitales de este grupo está más repartida, debido precisamente a que su nivel de competencias se deriva de unas posibilidades de accesibilidad muy favorables y un uso enormemente intensivo de los dispositivos tecnológicos.
- **CF5. Ciberexpertos:** se trata del segundo grupo más numeroso de jóvenes (26,7%), destacando especialmente por un elevado nivel de competencias digitales (tanto básicas como avanzadas) y un uso muy generalizado del ordenador portátil. Con respecto a 2014, se parecen al grupo de ciberexpertos que identificamos en dicha oleada, si bien las diferencias en términos de capacitación con respecto al resto de grupos de jóvenes no están tan polarizadas en la actualidad. Además, en 2014 había una enorme asimetría de género en este grupo que ya no aparece de manera tan evidente en 2018, si bien sigue siendo un cluster en el que destacan especialmente los estudiantes y las personas de elevado nivel educativo (universitarios y FP superior). Aun así, sigue siendo un grupo bastante rejuvenecido y que muestra un elevado nivel de capital digital interiorizado, que representa claramente el tipo de alfabetización digital que denominaremos posteriormente autocapacitación, basada en la adquisición progresiva de competencias a lo largo de una trayectoria biográfica muy vinculada al uso intensivo del ordenador desde la infancia.
- **CF6. Usuarios profesionales:** se trata de un grupo de jóvenes relativamente numeroso (19,8%) en el que destacan los usos de tipo instrumental, administrativo y comercial frente a las actividades de entretenimiento. Con respecto a la accesibilidad destaca el uso del ordenador y la tablet, siendo el segundo grupo con un mayor nivel de accesibilidad múltiple, únicamente por detrás de CF4. Asimismo, se trata de un grupo con elevado nivel de habilidades digitales, destacando especialmente las de ofimática avanzada. En cuanto a su composición, destacan las mujeres sobre los hombres, las personas de elevado nivel educativo y quienes están trabajando, por lo que se trata de un grupo cuya alfabetización digital se deriva, mayoritariamente, del uso intensivo del ordenador en entornos laborales, tal y como desarrollaremos en el análisis cualitativo. Asimismo, con respecto a 2014, este tipo juvenil se encuentra entre los grupos de consumidores digitales y ciberexpertos que identificamos en dicha oleada, vinculándose en la actualidad con un uso enormemente instrumental y práctico de las nuevas tecnologías, en contraposición con CF4, el grupo que más destaca en actividades de ocio y entretenimiento.

CAPÍTULO 8. FORMAS Y CONTEXTOS DE ACCESIBILIDAD DIGITAL

En este primer capítulo del análisis cualitativo vamos a centrarnos específicamente en las prácticas y formas de acceso a Internet experimentadas por parte de los entrevistados en su proceso específico de incorporación de las tecnologías digitales a su vida cotidiana. Como ya mostramos en el capítulo 3, dedicado a la presentación y evolución de la literatura sociológica sobre desigualdad digital, el acceso a Internet supone la primera barrera importante que afecta a los usuarios a la hora de utilizar las nuevas tecnologías. Si bien el desarrollo y la enorme generalización del acceso a Internet ha hecho que ya no se considere el mero acceso físico a los dispositivos tecnológicos como la brecha digital más relevante que afecta a las personas en los países desarrollados, especialmente en el caso de la juventud, es evidente que la preocupación por el análisis de las condiciones materiales en las que se produce dicho acceso –lo que se ha llamado acceso material (2018) y calidad de acceso (Livingstone y Bober, 2005; Robinson, 2009)– se ha mantenido como una línea relevante dentro de la investigación sobre desigualdad digital. En este capítulo, por lo tanto, vamos a desentrañar las principales narrativas y prácticas expresadas en las entrevistas y que se vinculan específicamente con las formas de accesibilidad digital, mostrando la enorme diversidad de prácticas y formas de conectividad digital diferenciadas que aparecen dentro de los discursos de los entrevistados, en ocasiones sin una distinción clara entre unas y otros. Por motivos expositivos, hemos dividido el capítulo en dos secciones principales: en primer lugar, hablaremos de manera general sobre las distintas formas de accesibilidad digital (8.1) que aparecen en los discursos y narraciones de los sujetos, las cuales tienen que ver, decisivamente, con los distintos equipamientos y dispositivos a través de los cuales los usuarios se conectan cotidianamente a Internet para llevar a cabo una gran variedad de usos, las cuales clasificaremos en base a cuatro ejes principales que estructuran el acceso a las TIC (espacialidad, temporalidad, especificidad y multiplicidad). En segundo lugar, vamos a hablar de los contextos de accesibilidad digital (8.2), que tienen que ver con los distintos espacios sociales en los que Internet está presente a través de las distintas formas de accesibilidad digital mencionadas con anterioridad. En este caso nos centraremos principalmente en tres contextos fundamentales de uso, el hogar, el ámbito profesional/académico y el uso en movilidad, que se

constituyen como los espacios sociales fundamentales –aunque no quiere decir que sean los únicos– en los que los jóvenes utilizan de manera cotidiana las TIC.

8.1. FORMAS DE ACCESIBILIDAD DIGITAL.

En esta primera sección vamos a tratar las distintas formas de acceso a Internet que aparecen a lo largo de los discursos y narraciones cotidianas de los entrevistados sobre sus prácticas digitales. A la hora de tratar estas formas de accesibilidad, una de las posibilidades supondría simplemente atenernos a los diversos equipamientos y dispositivos tecnológicos (ordenadores, teléfonos móviles, videoconsolas, tablets, smartTVs) que los sujetos mencionan en las entrevistas, intentando explicitar las diferentes potencialidades –*affordances*– que tiene cada uno de estos dispositivos, que favorecen formas específicas de conectividad. Por ejemplo, los smartphones favorecen un tipo de conectividad continua y un uso en movilidad, mientras que el ordenador de sobremesa, por el contrario, favorece un uso mucho más circunscrito espacial y temporalmente a un espacio físico delimitado. Sin embargo, creemos que esta perspectiva es insuficiente ya que, por un lado, hay dispositivos (como el ordenador portátil o la tablet) que no están claramente asociados con una forma de conectividad tan determinada y, por otro lado, muchas veces distintos dispositivos cumplen diferentes necesidades de accesibilidad en momentos determinados, como cuando una persona utiliza la pantalla de su teléfono móvil para ver una película en la cama –un tipo de accesibilidad poco vinculada con la movilidad– o como cuando es posible trabajar con distintos ordenadores en diversos contextos o espacios sociales gracias a las potencialidades de almacenamiento en red y acceso remoto a Internet. Por ello, en esta sección preferimos hablar de ejes fundamentales que condicionan la accesibilidad de los sujetos a Internet, para posteriormente intentar posicionar los distintos dispositivos –y la variedad de usos que distintos usuarios realizan de los mismos– dentro de estas dimensiones estructurantes de la conectividad digital. Principalmente, a lo largo de los discursos de los entrevistados emergen cuatro ejes principales que estructuran las potencialidades de accesibilidad digital de los dispositivos, los dos primeros referidos a la dimensionalidad espacial y temporal que supone el uso de cualquier tipo de artefacto cultural; y los otros dos vinculados con los procesos de convergencia social y tecnológica que hemos experimentado en las últimas décadas. En la tabla XXXIII encontramos un resumen del posicionamiento discursivo de los distintos dispositivos en estos cuatro ejes: espacialidad, temporalidad, especificidad y multiplicidad.

Tabla XXXIII. Posicionamiento de los dispositivos en los cuatro ejes de accesibilidad digital

Dispositivos	Eje 1. Espacialidad	Eje 2. Temporalidad	Eje 3. Especificidad	Eje 4. Multiplicidad
Teléfono móvil	Movilidad	Continua	General	Único
Ordenador portátil	Fijo-Portable	Discontinua-Continua	General / Específico	Múltiple
Ordenador de sobremesa	Fijo	Discontinua-Continua	Específico	Múltiple
Tablet	Movilidad-Fijo	Continua-Discontinua	Específico	Múltiple
Televisión	Fijo	Discontinua	Específico	Múltiple
Videoconsola	Fijo	Discontinua	Específico	Múltiple

Fuente: Elaboración propia.

En primer lugar, desde el punto de vista de la **espacialidad**, encontramos el acceso en movilidad frente al acceso fijo (8.1.1), que tiene que ver con la asociación de los dispositivos a un espacio físico claramente delimitado y constreñido o, por el contrario, con su conceptualización específica como un dispositivo que acompaña a los usuarios en sus distintas prácticas y actividades sociales cotidianas, las cuales implican necesariamente la movilidad espacial. Los conceptos de acceso fijo y acceso en movilidad son dos polos opuestos que aluden a la espacialidad y corporalidad inherente a cualquier tipo de práctica digital de los sujetos, los cuales aparecen recurrentemente en los discursos de los entrevistados y nos permiten realizar un recorrido por el proceso mismo por el que los dispositivos tecnológicos se inscriben en un espacio físico de uso determinado. Un segundo eje, vinculado con la **temporalidad**, tiene que ver con el acceso continuo frente al acceso discontinuo (8.1.2), que tiene que ver precisamente con la dimensión temporal del uso de los dispositivos. Aunque, propiamente dicho, cualquier utilización de un dispositivo tecnológico supone una cierta interrupción o intromisión en las prácticas cotidianas que los sujetos estén desarrollando en ese momento, ciertos dispositivos y formas de accesibilidad están discursivamente asociadas con la conectividad constante, mientras que otros dispositivos se asocian habitualmente con un uso más puntual. La mayor parte de las formas de accesibilidad, como veremos, se sitúan en un punto intermedio dentro de este eje, que no deja de ser más que un tipo ideal que intenta describir dos extremos de la sincronía y diacronía que atraviesan las prácticas digitales. En tercer lugar, la siguiente dimensión va más allá del espacio físico y de la temporalidad inherente del uso de Internet, aludiendo al grado de **especificidad** en el uso de los dispositivos, que nos permite distinguir entre el eje de acceso general frente a acceso específico (8.1.3) a Internet. Esta dimensión se encuentra a caballo entre las formas de accesibilidad digital y las experiencias de uso de Internet, ya que se relaciona con lo que Lasén y Casado (2014b) han denominado procesos de convergencia social y tecnológica, esto es, que cada vez más un mayor número de funciones, herramientas y prácticas sociales pasan a estar mediadas por los mismos dispositivos, especialmente en el caso de los teléfonos móviles, que se configuran simultáneamente como medios de comunicación, acceso a la información, entretenimiento, herramientas de productividad laboral e incluso expresiones de la propia identidad social de las personas, a través del almacenamiento de imágenes, contraseñas, cuentas bancarias, etc. Frente a esta convergencia tecnosocial, que en nuestro caso denominamos acceso general, otros dispositivos se asocian con formas de accesibilidad muy específica, vinculadas a contextos espacio-temporales muy delimitados y asociados con prácticas digitales muy concretas, como por ejemplo el uso de la televisión como una pantalla de proyección audiovisual de películas o series, la utilización de la videoconsola como un medio de entretenimiento o la configuración del ordenador, en algunos casos, como una herramienta de trabajo. Finalmente, el último eje que vamos a analizar tiene que ver con la **multiplicidad** del acceso a Internet, esto es, con la posibilidad de conectarse a la red desde distintos dispositivos, que en ocasiones pueden utilizarse simultáneamente en el mismo espacio y horizonte temporal. Así, distinguimos entre acceso único y acceso múltiple (8.1.4) a la red, utilizando una dicotomía que deriva de los estudios de brecha digital de acceso, especialmente de la obra de Van Deursen y Van Dijk (2015b), que destacan las diversas prestaciones y potencialidades de los diversos equipamientos tecnológicos (teléfonos móviles, ordenadores, tablets, etc.) como un factor importante de desigualdad digital. Esta última dimensión es sumamente importante, puesto que existen importantes diferencias en el aprovechamiento tecnológico que los sujetos realizan de las tecnologías digitales dependiendo de la variedad y tipo de dispositivos desde los que se conectan a la red, así como del uso específico que se realiza de los mismos. Así, diferenciaremos por un lado aquellos dispositivos que se orientan en los discursos de los entrevistados hacia un acceso único, como el teléfono móvil, que

intenta abarcar la práctica totalidad de actividades digitales de los sujetos, frente a aquellos dispositivos que se orientan más frecuentemente hacia el acceso múltiple, esto es, hacia su uso en complementariedad con otros dispositivos tecnológicos.

8.1.1. Espacialidad: el acceso en movilidad frente al acceso fijo.

La primera dimensión importante en la accesibilidad digital, como ya hemos remarcado, tiene que ver con la espacialidad física en la que se produce la conectividad a Internet. Desde un punto de vista estricto, cualquier tipo de accesibilidad digital, aparte de los dispositivos tecnológicos inmediatamente utilizados por los sujetos, depende de una enorme red físicamente establecida de infraestructuras de telecomunicaciones, antenas de telefonía, redes Wifi inalámbricas, repetidores, cables de fibra óptica y de cobre, etc., la cual posibilita la conexión de los dispositivos a Internet. En este sentido, el avance de las telecomunicaciones en las últimas décadas, que incluye aspectos como las conexiones de cable –que suponen el paso de las redes RDSi a las conexión de banda ancha, y de ahí a las redes de fibra óptica hasta los hogares–, las conexiones inalámbricas –principalmente el auge de tecnologías como el Wifi, el bluetooth o el NFC– y redes de telecomunicaciones propiamente dichas –la propia tecnología celular y el paso de las redes GSM a las redes 3G y 4G– configura el horizonte de posibilidades que encuadran las prácticas digitales de los sujetos. En un primer momento, asistimos a una multiplicación acelerada de las posibilidades de conectividad a la red, que ha pasado de estar circunscrita a unos pocos espacios físicamente muy delimitados –el caso de los grandes centros de computación, las universidades, etc.– a extenderse progresivamente a los hogares, gracias a la aparición del ordenador personal y a la llegada de Internet a los domicilios. Posteriormente, en los últimos quince años, la conectividad se ha ido independizando cada vez más de los puntos de acceso cableados: primero mediante las redes Wifi y más adelante a través de la generalización de los smartphones y las redes de banda ancha móvil, constituyendo lo que hemos venido a denominar acceso en movilidad. Así, si bien en términos de infraestructura tecnológica la distinción entre acceso fijo y acceso en movilidad no es adecuada, puesto que cualquier tipo de acceso a la red, y en esto los teléfonos móviles no son una excepción, depende de una densa infraestructura material de telecomunicaciones espacial y geográficamente muy delimitada, sí que creemos que en términos de la representación social que los sujetos realizan de sus prácticas digitales dicha distinción fijo-móvil resulta enormemente decisiva. Es evidente que la distribución y penetración de las redes 3G y 4G están fuertemente condicionadas por los intereses económicos de las empresas que ponen en marcha y mantienen estos servicios, por lo que la cobertura no está universalmente garantizada, sino que depende del ámbito geográfico desde el que intentamos conectarnos a la red. Así, las grandes ciudades y, dentro de ellas, los centros neurálgicos de las mismas, suelen ser las primeras áreas en tener acceso a las mejoras producidas en el ámbito de las telecomunicaciones, mientras que las zonas menos habitadas y alejadas de estos nodos de desarrollo informacional suelen quedar al margen, al menos en un primer momento. Sin embargo, esto no excluye el hecho de que, desde un punto de vista fenomenológico, gran parte de la experiencia subjetiva de accesibilidad digital de los sujetos se desarrolla como si la conectividad fuera universal, de forma que únicamente son conscientes de las limitaciones materiales de dicha conectividad cuando se produce alguna disrupción o interrupción –cuando se acaban los datos móviles o se accede a una zona sin cobertura, o con cobertura deficiente–. Estas interrupciones o disrupciones de la conectividad no son extrañas o raras dentro de los discursos de los entrevistados, pero sí que se experimentan subjetivamente como excepciones a la norma general, que está marcada por la conectividad “universal”.

Consecuentemente, adentrándonos en la experiencia subjetiva de los entrevistados, podemos establecer una línea clara entre aquellas formas de accesibilidad que se circunscriben claramente a un espacio físico determinado, que están fijadas espacialmente, como por ejemplo el uso del ordenador en el trabajo o de la videoconsola en el salón, frente a aquellas formas de accesibilidad que se caracterizan precisamente por su carácter inherentemente móvil, como es el caso del uso cotidiano que realizan los sujetos de sus teléfonos móviles. Entremedias de ambos extremos encontramos una gran variedad de accesibilidades que son solo parcialmente móviles, como por ejemplo el acceso desde un portátil dentro del hogar, condicionado por las limitaciones de la red Wifi y de la batería de los dispositivos¹⁸⁶. Comenzando por aquellos dispositivos que se encuentran más claramente circunscritos a un espacio fijo de uso determinado, el primero que destaca es, de manera clara, el ordenador personal, principalmente el ordenador de sobremesa. Si bien, tal y como vimos en el análisis de datos secundarios, en los últimos años la penetración de los ordenadores de sobremesa se ha ido sustituyendo gradualmente por el aumento de los ordenadores portátiles, los primeros se siguen configurando en gran parte de las narrativas de los entrevistados como el dispositivo tecnológico por excelencia que se ha utilizado históricamente para acceder a Internet, especialmente entre los entrevistados de mayor edad, quienes han experimentado más claramente la transición de estos primeros ordenadores personales a los cada vez más manejables ordenadores portátiles, netbooks y ultrabooks. En todo caso, podemos afirmar claramente que el ordenador de sobremesa se constituyó desde sus orígenes en la representación social unívoca de lo que significaba acceder a Internet en el hogar, así como en uno de los elementos consustanciales del uso de las nuevas tecnologías en el trabajo, principalmente en aquellos puestos que requieren la presencia constante de una pantalla. En el ámbito concreto del hogar, los ordenadores de sobremesa están mucho menos presentes en las narrativas de los entrevistados que los ordenadores portátiles, ya que se tratan de los dispositivos más físicamente anclados y espacialmente situados de entre los que los sujetos utilizan con relativa facilidad. El ordenador de sobremesa requiere, en primer lugar, de un espacio físico propio bien delimitado, dentro del hogar, desde el que ser utilizado, como puede ser un escritorio o incluso una habitación particular. Además, se trata de equipos que se suelen a la red por cable y que se utilizan a partir de un gran número de periféricos –la propia pantalla, ratón, teclado, altavoces, impresoras y otros equipos conectados, etc. – lo que aumenta si cabe el anclaje físico a un espacio muy claramente delimitado.

“Muchas veces utilizo el portátil pero porque me permite más movilidad, (...) el de sobremesa me tengo que subir al piso de arriba y estar sentada en una silla, pues de escritorio, mientras que lo otro pues, me lo puedo llevar a mi cuarto y tumbarme o al salón” (EP1, Mujer 1996)

“Es más por el gusto, por el gusto de un teclado y un ratón. (...) La pantalla es mucho más grande, a la hora de navegar es mucho más cómodo que el móvil, porque el móvil es pequeñito. (...) Entonces, a la hora de buscar información más detenidamente, o leer un artículo largo, o cualquier cosa, buscar cualquier tipo de información, es más cómodo el ordenador, yo creo que

¹⁸⁶ Aunque la consideración de la duración de la batería como una limitación espacial de la movilidad puede parecer extraña, únicamente hay que pensar en la enorme dependencia que tienen los dispositivos tecnológicos –especialmente los teléfonos móviles inteligentes, pero también dispositivos como portátiles y tablets– de la red eléctrica para darse cuenta de la enorme importancia de tener acceso a la red eléctrica para poder usar los dispositivos. Así, ante las limitaciones tecnológicas actuales de estos dispositivos, que no suelen poder utilizarse de manera intensiva durante más de un día, muchas veces se hace necesario recurrir a baterías externas o buscar enchufes en los distintos lugares de uso de los dispositivos (cafeterías, centros comerciales, aeropuertos, medios de transporte público) para poder extender su uso.

por una cuestión de que estás sentado tranquilamente con tu ratón, tu teclado y tu pantalla al fin y al cabo. No es como con el móvil que es más chiquitito, si tienes que expandir, algunas veces pues te salen pop ups o cualquier cosa” (EP3, Hombre 1994)

Esta limitación espacial de los ordenadores de sobremesa hace que, en el contexto específico de los hogares, hayan sido habitualmente sustituidos por otros dispositivos para una gran cantidad de prácticas digitales, especialmente ordenadores portátiles pero también tablets o teléfonos móviles. Así, este desplazamiento de la mayor parte de usos de Internet a otros dispositivos, como veremos más adelante, ha hecho que los ordenadores de sobremesa, en el ámbito del hogar, hayan quedado circunscritos a usos muy específicos, principalmente vinculados con el mundo de los videojuegos o con el uso productivo de los mismos, debido a la dificultad de los ordenadores portátiles para suplir adecuadamente a los ordenadores de sobremesa en estas tareas. En el contexto laboral, la situación es ligeramente diferente, ya que los ordenadores de sobremesa siguen siendo enormemente habituales dentro de las oficinas, centros educativos, hoteles o cualquier espacio laboral y académico que requiera la utilización de este tipo de dispositivos. En estos contextos, el anclaje físico de los dispositivos no suele ser tan problemático para los entrevistados como en el caso del hogar, ya que suele disponerse de puestos de trabajo físicamente delimitados en los que la incorporación de los ordenadores de sobremesa ha sido una constante en las últimas décadas, por lo que sigue siendo enormemente relevante en la actualidad. Hay que tener en cuenta, además, que desde un punto de vista de eficiencia económica los dispositivos de sobremesa suelen ser más asequibles, a igual nivel de prestaciones, que los portátiles, además de permitir un grado de configuración mayor, a través de periféricos, pantallas, etc., lo cual los hace enormemente adecuados para ser utilizados en un ámbito profesional.

“En la universidad tengo un montón de ordenadores, (...) vas a hacer tal asignatura, pues te vas a una sala de ordenadores, trabajas allí y allí utilizas. Allí te descargas los apuntes y allí accedes al Moodle, tal. O te vas tú a trabajar y, si no tienes portátil, como era mi caso hasta hace poco, pues te vas a una sala de ordenadores que esté libre, y utilizas cualquiera de los ordenadores que esté allí. Entonces accedo a través de un montón de dispositivos, numerosos ordenadores de distintas salas de la universidad, al portátil que tengo ahora, el sobremesa de mi casa, y también estoy en una asociación universitaria, o sea que los ordenadores que tenemos allí.” (EP05, Hombre 1995)

“Pues el ordenador de cara a Internet lo uso solo para el correo y, luego, nosotros que trabajamos con adolescentes, pues para buscar material, actividades y demás. Porque todo el resto del tiempo en mi ordenador es la base de datos, Excel, y cosas internas, burocracia que hay que hacer todos los días. (...) Me llegan muchos correos al día, pero porque me llegan muchos correos de publicidad y estas cosas. (...) O sea, del trabajo no me llega nada a mi correo personal, obviamente, pues es que igual no me llega ni uno al día. (...) Yo el email del trabajo, de hecho, te diré que no me sé la contraseña, así que no podría acceder, por protección de datos, (...) fuera de allí. Entonces lo tengo allí, es un mail que compartimos con algún compañero, y que solo consultamos desde allí en ese horario. Y de hecho allí tampoco abro el mío, desde el ordenador. O sea, solamente tenemos ese email.” (EP8, Mujer 1987)

Más allá de los ordenadores de sobremesa, principalmente en el ámbito específico de los hogares aparecen dos dispositivos tecnológicos que, si bien no son mencionados tan frecuentemente por parte de los entrevistados, también están físicamente anclados a un espacio físico claramente delimitado, como son la televisión y la videoconsola¹⁸⁷. Como en el caso del

¹⁸⁷ Nos hemos centrado específicamente en las videoconsolas de sobremesa, que actualmente requieren mayoritariamente del uso de un televisor y de una conexión a la red para funcionar adecuadamente. Excluimos por lo

ordenador de sobremesa, la televisión y la videoconsola son dispositivos que los entrevistados asocian con un espacio de uso muy delimitado dentro del hogar, que es generalmente el salón, y con unos usos muy específicos, como son jugar a videojuegos, en el caso de la videoconsola, y utilizar el televisor como una pantalla de proyección para consumir productos audiovisuales como series o películas. En el caso de la videoconsola, si bien actualmente este tipo de equipos permiten la navegación web, la reproducción de contenido audiovisual u otro tipo de usos de Internet, suelen aparecer en los relatos entrevistados vinculadas al uso meramente videolúdico, ya sea de forma individual –juegos de un solo jugador– o colectivo –tanto a través de la red como en el caso de un grupo de amigos físicamente presentes. En el caso del uso de la televisión, más allá de ver los canales de TDT, este dispositivo se suele utilizar de manera compartida para proyectar películas, series o ver contenido audiovisual de Youtube –u otra herramienta online por el estilo– de una forma compartida a un grupo de amigos o familiares. En este caso, por lo tanto, las limitaciones físicas impuestas por el espacio de uso de los dispositivos –el hecho de que el uso se circunscribe al ámbito delimitado del salón o de una habitación– no solo no son un problema para los entrevistados, sino que constituyen una *affordance* esencial de la experiencia de uso de estos dispositivos, al posibilitar el uso compartido. Por lo tanto, se trata de una cualidad deseable de los dispositivos, más que de una barrera o limitación al proceso de apropiación:

“Sobre todo con gente anónima, porque para jugar con amigos (...), he jugado aquí, al final he quedado, pues eso, ‘oye, ¿quedamos y nos echamos un FIFA?’. En vez de jugar cada uno en su casa pues quedamos y yo qué sé, nos podemos tomar una cerveza mientras tanto. (...) Cara a cara es más divertido, por lo menos para mí. Es lo que te he dicho antes, el cara a cara es algo que no puede sustituir Internet. Puede sustituir al no tener nada, el, joder, prefiero jugar contigo por Internet que no jugar, pero no, yo qué sé. El cara a cara te da (...) más feedback, no sabría explicarte el por qué, simplemente pues se siente mejor” (EP4, Hombre 1988)

El siguiente dispositivo que es importante mencionar es la tablet, que se sitúa en una posición discursiva bastante ambivalente e interesante en términos de movilidad y anclaje físico. Por un lado, por definición las tablets son pequeños ordenadores sin teclado que disponen de una pantalla táctil más grande que la de los teléfonos móviles, pero, generalmente, algo más pequeña que la de los ordenadores portátiles, por lo que se trata de un dispositivo híbrido que tiene unas características similares a los teléfonos móviles en términos de movilidad, pero que suele ser más cómodo, para determinados tipos de uso, por su mayor tamaño de pantalla. Aunque existe una gran variedad de opciones diferentes, es habitual que las tablets cuenten con un sistema operativo más parecido al de los teléfonos móviles –véase Android o iOS– que al de los ordenadores portátiles, aunque también son habituales las excepciones a esta regla, y las tablets con Windows tampoco son raras en el mercado. Además, aparte de la típica conexión por Wifi a la red, que comparten con ordenadores portátiles y teléfonos móviles, muchas tablets cuentan con una ranura para la inserción de una tarjeta SIM, por lo que es también bastante habitual que puedan utilizarse mediante la red 3G o 4G de datos móviles asociados a la tarifa del usuario, en lo que muchas compañías ofrecen como servicios multiSIM. Todas estas prestaciones, en términos de diseño, hacen que las tablets se configuren como una versión más grande y ligeramente más aparatosa de un teléfono móvil, con el que comparten básicamente potencialidades similares en términos de movilidad. El análisis de las entrevistas, por el contrario, nos muestra que las tablets se configuran, de manera bastante contra-intuitiva, como un dispositivo de acceso a Internet en

tanto otro tipo de videoconsolas portátiles, que no han aparecido en los discursos de los entrevistados, o experiencias híbridas como la Nintendo Switch, que únicamente aparecen esporádicamente durante las entrevistas.

el hogar más que como un dispositivo para conectarse a la red en movilidad. La explicación de esta apropiación es sencilla: si la mayor parte de usos de Internet más cotidianos se realizan a través de los teléfonos móviles, es bastante complicado para los entrevistados encontrar un uso distintivo para las tablets, especialmente fuera del hogar, simplemente el teléfono móvil permite hacer lo mismo de una forma más cómoda, sin ser necesario cargar con otro dispositivo que no aporta una utilidad clara. Existen algunas excepciones minoritarias, pues por ejemplo las tablets son mencionadas en alguna entrevista (EP12, Mujer 1988; EP18, Mujer 1991) como medio sustitutivo del ordenador portátil a la hora de coger apuntes, sobre todo en el caso de dispositivos híbridos que permiten la conexión de un teclado externo, pero suelen resultar más incómodos que los ordenadores portátiles para este fin.

“Pues mira, la tablet me la compré hace cuatro años (...) porque estaba harta de imprimir los textos de la universidad. Entonces ahí me iba organizando, y tenía un portátil (...). Y entonces, en el portátil hacía el tema de escribir y tal, porque con la tablet no me apaño para escribir un documento” (EP12, Mujer 1988)

“Tengo una funda para el iPad con su tecladito y sus tonterías. Pero no me gusta trabajar ahí. (...) Tengo [aplicaciones] desde las que uso yo de enfermería, (...) como el Uptodate o cosas así, que son como de mantenerte actualizada. Como para editar pdfs, porque a veces voy muy rápida y trabajo en el metro. Por ejemplo, ahí ves, sí que utilizo el iPad para trabajar, porque es más chiquitín, bueno más chiquitín, pero que no es el portátil. Y luego tengo de todo, desde para cocinar, ropa, viajes, guías, yo qué sé, ahí un poco de todo, juegos.” (EP18, Mujer 1991)

Más allá de estos ejemplos, generalmente la tablet aparece en los discursos de algunos entrevistados como un dispositivo que garantiza la movilidad y la comodidad en el acceso a Internet, pero físicamente delimitado al espacio físico del hogar. Para describirlo en términos más precisos, podríamos destacar que se trata simultáneamente de un dispositivo asociado subjetivamente con el acceso fijo, puesto que casi nunca se saca de los límites de la casa, pero también con la movilidad, ya que su menor tamaño y mayor comodidad frente al ordenador portátil –y ya no digamos al de sobremesa– hace que algunos entrevistados recurran a ella para desarrollar determinadas prácticas concretas, como por ejemplo ver alguna serie o película desde la cama, consultar el correo electrónico, utilizar alguna app vinculada al teléfono móvil, pero aprovechando la mayor pantalla de la que se dispone, etc. Se trata, por lo tanto, de un dispositivo que no tiene un encaje fácil desde el punto de vista de las prácticas cotidianas de la mayor parte de los sujetos, ya que hay que tener en cuenta que el uso de las tablets es, en nuestra muestra, mucho más minoritario que el que encontramos del teléfono móvil o del ordenador portátil. En los casos en los que aparece, su uso suele vincularse, como hemos señalado, a determinados usos específicos muy similares a los que se realizarían desde el teléfono móvil –consulta de redes sociales, correo electrónico, aplicaciones de banca, consulta rápida de información, etc. –, pero aprovechando el mayor tamaño de la pantalla, así como para el consumo de contenido audiovisual en lugares o espacios en los que utilizar la televisión o el portátil resultaría más incómodo, como por ejemplo ver una serie en la cama.

“Sí, sí las tengo, pero eso sí que lo tengo como más perdido. Porque (...) han intentado hacer la mezcla entre el móvil y el ordenador, algo como más portátil que el ordenador, pero algo más concreto que un móvil. Pero yo creo que se les ha quedado ahí.” (EP21, Mujer 1997)

El ordenador portátil es, como ya vimos a la hora de analizar los datos secundarios, el dispositivo tecnológico más importante a la hora de conectarse a Internet después del teléfono

móvil, motivo por el cual su análisis desde el punto de vista de la movilidad en el acceso es también bastante problemático. Si con la tablet nos encontrábamos con un dispositivo diseñado para la movilidad, pero circunscrito habitualmente al espacio del hogar en la mayor parte de las prácticas digitales de los sujetos, en el caso de los ordenadores portátiles nos encontramos con otro tipo de ambivalencia en términos espaciales. Por un lado, es evidente que los ordenadores portátiles han sustituido a los ordenadores de sobremesa como equipo principal de productividad y conectividad a la red en los hogares, de forma que la mayor parte de los entrevistados ni siquiera disponen de un ordenador de sobremesa en sus hogares o, en todo caso, disponen de un ordenador de sobremesa antiguo, el cual compartían en su uso con el resto de la familia, pero que se ha quedado obsoleto. Aunque más adelante, a la hora de analizar los diferentes procesos de socialización tecnológica que han experimentado los jóvenes a lo largo de sus vidas, volveremos a este asunto de la sustitución de dispositivos, simplemente lo que me parece importante recalcar es que, actualmente, el ordenador portátil es el ordenador principal que utilizan la mayor parte de los entrevistados de manera cotidiana. De hecho, suele ser el primer ordenador verdaderamente personal del que dispusieron, que suele estar asociado a alguna experiencia vital significativa, como la entrada en la universidad y la necesidad de tener un equipo realmente propio. En otras palabras, los ordenadores portátiles tienen una significación personal mucho mayor que los ordenadores de sobremesa, ya que, aunque hay excepciones, sí que suelen ser dispositivos utilizados de manera exclusiva por una persona. Los ordenadores de sobremesa, salvo en el caso de aquellos entrevistados que se han comprado específicamente ordenadores de altas prestaciones para jugar a videojuegos (EP3, Hombre 1994; EP5, Hombre 1995; EP9, Hombre 1993), suelen ser equipos antiguos que pertenecían a toda la familia y que eran utilizados por distintos miembros de la misma, mientras que los ordenadores portátiles suelen ser una adquisición que los sujetos realizan para ellos mismos en algún momento significativo de su vida.

“Pues un ordenador portátil hace (...) unos 9 años, yo creo. Es decir, con 17 o así, quizá en primero de carrera, al entrar en primero de carrera sí que me parece que empecé a tener ordenador portátil. Y sí, pues nada, creo que el ordenador me servía para hacer búsquedas, hacer trabajos, y poco más. Y luego ya sí que vino el mundo series, el mundo películas, y de todo. (...) ¿EN QUÉ MOMENTO SENTISTE LA NECESIDAD DE TENER UN PORTÁTIL? (....) Pues quizá para llevarme a los sitios, para viajar, para de repente irme al pueblo y tener un ordenador que manejar, para hacer trabajos, para ese tipo de cosas. Para verme películas. (...) Y POR EJEMPLO, EL ORDENADOR DE SOBREMESA YA LO DEJASTE DE USAR. (...) Sí, sí, ese se quedó obsoleto totalmente. Está ahí en la casa pero de hecho nadie lo utiliza, está tirado por ahí, sí.” (EP20, Mujer 1990)

“Fue obligación porque necesitaba alguna plataforma que me capacitara para poder hacer ese tipo de trabajos, y la única era un ordenador, encima moderno, y (...) tenía que ser de alta gama para hacer algo muy específico. Entonces me tocó mucho las narices, la verdad. Que ahora lo agradezco, poder tener un portátil para poder mis cosas, pero en el momento gastarte una pasta para un impedimento, que es, ‘tienes que tener un ordenador para hacer estos trabajos, porque si no, no vas a poder, punto y coma’. Pues eso jode, cuando te obligan a hacer algo y tienes la mentalidad un poco rebelde de decir, ‘no me da la gana, sabes’.” (EP21, Mujer 1997)

Por otro lado, a diferencia de las tablets, el uso de los portátiles fuera del hogar sí que es mencionado habitualmente por parte de los entrevistados, especialmente en aquellos casos que se han cursado estudios universitarios o estudios de formación profesional que requerían la utilización de un ordenador de manera productiva. Deberíamos distinguir en este caso, sin

embargo, lo que es un acceso a Internet en movilidad de lo que es un acceso fijo desde otro espacio diferente al habitual, ya que la potencialidad de los ordenadores portátiles no está en posibilitar la conexión a Internet en movilidad, en los desplazamientos, como sí hace el teléfono móvil, sino en el hecho de que pueden ser transportados de manera más cómoda que los dispositivos de sobremesa, por lo que es posible llevarlo de manera portátil y conectarse en otro lugar. En este sentido, si con las tablets destacábamos que permiten un acceso en movilidad dentro del hogar, con los portátiles podemos concluir que posibilitan el acceso fijo fuera del hogar. Esta distinción es fundamental, ya que nos permite comprender por qué los ordenadores portátiles han sido capaces de convivir de manera bastante natural con los teléfonos móviles, mientras que el encaje de las tablets en las prácticas cotidianas de los sujetos es bastante más problemático. En otras palabras, si los teléfonos móviles son el medio principal para acceder a Internet en movilidad –y en muchos casos el único medio utilizado habitualmente para conectarse a la red–, los ordenadores portátiles pueden considerarse como el medio principal para acceder a Internet de manera físicamente delimitada, ya que solucionan los problemas de portabilidad de los ordenadores de sobremesa sin perjudicar demasiado la experiencia de uso. En definitiva, los ordenadores portátiles permiten transportar el acceso fijo a Internet que los sujetos tienen en el hogar al contexto de trabajo o de estudios, pero siguen manteniendo la limitación fundamental de tratarse de un dispositivo que requiere de un entorno físico determinado, como por ejemplo una mesa y una silla, para poder ser utilizado de manera cómoda. Entre los entrevistados también ha sido bastante habitual utilizar los portátiles encima de la cama, sobre las rodillas o en otros contextos que no reúnen estas características, pero generalmente reconocen que este tipo de formas de accesibilidad cada vez se asocian más frecuentemente con el teléfono móvil, sobre todo gracias a las enormes mejoras experimentadas por estos dispositivos en términos de potencia, capacidad y prestaciones.

“Yo suelo ir a la biblioteca, y en la biblioteca hay unos ordenadores, unos portátiles, un poco lamentables, allí en la biblioteca del campus sur de Vallecas, que la verdad es que están muy limitados. En cuanto abres un documento y un par de pestañas buscando algo se petan. Son súper viejos, la verdad es que no sé por qué no los cambian. Entonces yo había dejado ya de ir a la biblioteca porque te cansas un poco de esos ordenadores, y te ibas a otras salas, yo me iba a otras salas de ordenadores que no tienen nada que ver con la biblioteca. (...). Entonces, primero para poderlo tener disponible siempre que quiera, pues tengo el portátil, porque al fin y al cabo es mucho más cómodo tener el portátil que ir moviendo los documentos de un sitio para otro en un pen. Y los programas, que a lo mejor tienes que mirar que tengo tal programa, o no tengo tal programa, en el ordenador que voy a usar, y demás. Entonces es más cómodo, en cuanto que te da más, tienes más accesibilidad.” (EP5, Hombre 1995)

Finalmente, el último dispositivo que tenemos que mencionar en este apartado es el teléfono móvil, que se ha constituido en los últimos años como el medio más frecuente de conectividad a la red y el dispositivo característicamente asociado con el acceso en movilidad. En términos de potencialidades, los teléfonos móviles inteligentes, o smartphones, han sido diseñados para garantizar el acceso a la red en movilidad, lo cual no quiere decir que no estén sujetos a limitaciones en términos de accesibilidad, como las que ya mencionamos con anterioridad, vinculadas a la necesidad de conectarse a redes de datos móviles y redes de telefonía, la escasa duración de la batería o por las propias prestaciones de los dispositivos. Más allá de estas limitaciones, actualmente los teléfonos móviles son los dispositivos por los que los jóvenes españoles se conectan con más frecuencia a la red, de forma que han llegado a formar parte fundamental de las prácticas sociales cotidianas de los sujetos, a constituirse como

mediadores decisivos de su actividad diaria. En los discursos de los entrevistados, esta preeminencia de la accesibilidad a Internet a través de los teléfonos móviles está enormemente presente, de forma que en la mayor parte de los casos estos dispositivos agrupan la práctica totalidad de las prácticas digitales cotidianas de los entrevistados. Como veremos más adelante, esta preponderancia de la conectividad mediante este tipo de dispositivos tiene importantes consecuencias a la hora de analizar los usos y prácticas que los sujetos realizan a través de Internet, puesto que no todos los jóvenes incorporan a su vida cotidiana los distintos dispositivos tecnológicos disponibles a su alrededor de la misma manera. Así, hay entrevistados que utilizan una amplia amalgama de dispositivos tecnológicos diferentes, cada uno de ellos con potencialidades y características diversas, para distintos usos específicos y formas distintivas de aprovechamiento tecnológico, mientras que en otros casos la práctica totalidad de las actividades digitales son mediadas, tanto fuera como dentro del hogar, por el uso de los teléfonos móviles. En otras palabras, en la actualidad el teléfono móvil es el dispositivo tecnológico más generalizado en las prácticas comunicativas, de acceso a la información y de entretenimiento de los jóvenes, pero en cuanto al aprovechamiento de este dispositivo y su complementariedad con otros dispositivos, especialmente con el caso de los ordenadores personales, encontramos una variedad enormemente amplia de formas de domesticación tecnológica.

“El móvil lo puedes utilizar cuando sea y para lo que sea, pero el ordenador deberías estar o en el trabajo, o en casa, tendrías que sacarlo, enchufarlo. Y tendrías que estar un rato y, cuando termines de usarlo, volver a guardarlo. El móvil no hay que guardarlo ni nada, simplemente te lo guardas en el bolsillo y ya está.” (EP7, Hombre 1998)

“Es que uso el móvil, realmente, de lunes a viernes, porque el ordenador de casa, ya te digo, entre semana es que no me da tiempo ni para tener un momento para mirarlo. Y en el del trabajo no tengo espacio para mirar cosas que no sean del curro. Lo miro a través del móvil y, habitualmente, es cierto que, para bien o para mal, lo que hago es entrar en Facebook y tengo periódicos de distinta ideología o perfil. Y a través de ahí, de las noticias que me van saliendo en el muro, pues voy entrando y voy leyéndolas.” (EP8, Mujer 1987)

Desde el punto de vista de la espacialidad, en todo caso, el teléfono móvil es conceptualizado habitualmente en los discursos de los entrevistados como un dispositivo fundamental en su actividad cotidiana, del que es difícil desprenderse a la hora de afrontar gran parte de las prácticas sociales que los sujetos desarrollan ordinariamente, ya que se incrusta en la vida diaria desde la mañana hasta la noche. Así, se trata de un dispositivo que acompaña a los sujetos a lo largo del día, inherentemente móvil, y que garantiza sus necesidades de conectividad continua, pero también crea un cierto sentimiento de dependencia, de saturación de información y de exceso de conectividad e interacción con el mundo, no solo inmediatamente aprehensible, sino más allá de la realidad física. Al ser un dispositivo móvil, una prótesis que nos constituye como ciborgs (Haraway, 1991) y aumenta nuestras posibilidades de interacción, acceso a la información, captación de la realidad e incluso de memoria, supone también una de las fuentes más importantes de dependencia tecnológica y un artefacto esencial para desenvolverse en la vida cotidiana del mundo contemporáneo. Esta sensación de ubicuidad y de accesibilidad global es sumamente importante a la hora de comprender las prácticas digitales de los jóvenes en la actualidad, ya que la posibilidad de acceder en cualquier lugar a la red, de poder buscar cualquier información siempre que sea necesario, de poder ser bombardeado en cualquier momento por todo tipo de mensajes, supone una de las condiciones más transversales y generalizadas del tipo

de accesibilidad digital que experimenta la juventud en la actualidad, salvo en aquellos casos en los que se producen disrupciones o rupturas en estas posibilidades de conectividad.

“Ahora lo tienes en tu mano todo el día, y eso es una movida. Es muy positivo por un lado, pero, por otro lado, creo que es peligroso, y creo que hoy en día está generando adicciones, el tema de tener los teléfonos móviles y todo tan a mano. O sea, que creo que hoy en día muy poca gente es capaz de salir de su casa sin su móvil, es como si les faltara una pierna.” (EP30, Mujer 1991)

Este acompañamiento de los teléfonos móviles en la vida cotidiana de los sujetos, sin embargo, que hace que la desconexión sea descrita en la cita anterior como “perder una pierna”, constituye ubicuidad inherente al uso de la red que se ha ido generalizando progresivamente en los últimos diez años, en el que los smartphones se sitúan claramente en un polo discursivo de la movilidad, totalmente alejados del resto de dispositivos, que se conceptualizan como objetos físicamente anclados a unos espacios determinados. Incluso dispositivos supuestamente más móviles, como pueden ser el ordenador portátil o las tablets, están delimitados a espacios de uso particulares, a restricciones y constreñimientos espaciales que condicionan la experiencia subjetiva de apropiación tecnológica por parte de los usuarios. El teléfono móvil, en cambio, no se haya vinculado a un espacio físico de uso particular o, en todo caso, es el propio cuerpo de los sujetos, en sus propias prácticas de movilidad a lo largo del mundo físico, el que se constituye como el contexto particular de uso del smartphone, motivo por el cual puede ser conceptualizado como una prótesis, como un añadido a nuestra corporalidad, pero que, sin embargo, nos ayuda a constituirnos como sujetos, pues es un elemento material consustancial a gran parte de nuestras experiencias de interacción social con el entorno que nos rodea. Esta incorporación de los teléfonos en la vida cotidiana, por lo tanto, tiene una dimensión espacio-corporal que siempre es necesario tener en cuenta a la hora de utilizar términos como los de acceso en movilidad, que se deslizan demasiado fácilmente al terreno de la abstracción filosófica. En realidad, la movilidad que garantizan los teléfonos móviles es en gran medida nuestra propia movilidad física corporal y geográficamente determinada, no un ciberespacio abstracto separado de las más fundamentales reglas materiales de la existencia. Además, y con este punto trascendemos los objetivos de este epígrafe, esta ubicuidad y accesibilidad global también tienen una contraparte temporal sumamente relevante, en la que el tiempo de conexión a la red deja de ser un intervalo claramente medible y se convierte en una parte más de nuestra relación cotidiana con el mundo, siendo precisamente el tiempo de desconexión el que, debido a su singularidad desde el punto de vista de la experiencia subjetiva, más nos llama la atención.

8.1.2. Temporalidad: el acceso continuo frente al acceso discontinuo.

La segunda dimensión que caracteriza la accesibilidad a la red tiene que ver con el horizonte temporal en el que se produce la conexión de los sujetos a la red, que vendría a ser una consecuencia inherente a la multiplicación de los puntos físicos desde los que es posible acceder a la red, esto es, un corolario de la transformación del espacio físico desde el que la conectividad digital es posible. Con la emergencia de nuevos puntos de acceso inalámbricos a Internet, hasta llegar a un punto en el que podemos llegar a entender nuestra propia corporalidad como el espacio físico fundamental en el que usamos cotidianamente Internet, también nuestra experiencia subjetiva del tiempo se ha modificado de manera decisiva. No olvidemos que, desde un punto de vista fenomenológico, la experiencia es ante todo vivencial y se desarrolla a lo largo del tiempo, por lo que no tendría sentido hablar de espacios físicos de uso de las tecnologías

digitales si no intentamos comprender la dimensión temporal de esta experiencia de uso. Desde este punto de vista, a través del análisis de las entrevistas podemos situar dos polos opuestos que marcan la experiencia subjetiva de la temporalidad a través del uso de las tecnologías digitales: por un lado, el acceso continuo, que vendría marcado por la conectividad constante a la red, que pasa a convertirse en un aspecto más de nuestra forma de entender la interacción social y la actividad cotidiana. Por el otro lado, tendríamos las formas más tradicionales –tradicionales en el simple sentido de que son anteriores– de conectividad temporal, que podemos denominar acceso discontinuo, las cuales se caracterizan por la conexión a la red en momentos puntuales y durante intervalos claramente delimitados de tiempo. Aunque estos dos polos son, por supuesto, extremos que no describen realmente la forma material en la que se describe el acceso a Internet de manera precisa, sí que pueden ser entendidos como polos del eje que estructura la experiencia de la temporalidad por parte de los jóvenes a la hora de analizar sus prácticas digitales. En cierta manera, esta distinción entre acceso continuo y discontinuo se asemeja bastante a la dicotomía elaborada por White y Le Cornu entre residentes y visitantes de la red (2011), si bien estos autores no estaban tan preocupados en su momento por el análisis de la temporalidad en la accesibilidad digital, sino por intentar comprender el tipo de uso que los jóvenes realizan de las nuevas tecnologías a través de un modelo alternativo a la denostada dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales.

En primer lugar, antes de pasar al análisis de la articulación temporal de los distintos dispositivos tecnológicos mencionados en los relatos de los jóvenes, es importante destacar que en las últimas décadas, debido en gran medida a los cambios tecnológicos en términos de portabilidad de los dispositivos y de accesibilidad en movilidad a las redes de telecomunicación, pero también gracias a profundas transformaciones en las formas sociales y las prácticas de interacción de los sujetos, se ha producido un importante cambio en la manera en que los sujetos experimentan la temporalidad a la hora de utilizar las TIC. En el contexto espacial, como ya vimos, esta transformación se ejemplifica por la multiplicación de los puntos posibles de accesibilidad digital, que pasan de estar concentrados en los grandes ordenadores de universidades, instituciones públicas y grandes empresas para desplazarse al ámbito del hogar, tal y como ha analizado en profundidad Bakardjieva (2005), y de ahí extenderse a la propia corporalidad móvil de los actores sociales. En el contexto temporal, asistimos a una progresiva transformación de la experiencia subjetiva de la conectividad, que pasa de circunscribirse a momentos muy delimitados cronológicamente para abarcar toda la vida social de los sujetos, en lo que algunos autores han denominado *iTime* (Agger, 2011) o tiempo atemporal (Castells, 2011a). Esta nueva temporalidad, unida a los cambios producidos en el seno del sistema capitalista neoliberal y el modelo posfordista de trabajo, desdibuja las fronteras clásicas entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio. Es evidente que los cambios en la experiencia subjetiva del tiempo en la modernidad tardía no pueden analizarse únicamente en términos de determinismo tecnológico, como una consecuencia necesaria de las transformaciones tecnológicas, sino que se han producido profundas transformaciones sociales –emergencia de los discursos postmaterialistas y posmodernos–, económicas –auge del modelo capitalista neoliberal–, laborales y organizativas –emergencia del modelo posfordista y desregulación del mercado de trabajo– que contribuyen a esta disolución progresiva entre espacios y tiempos en la vida cotidiana de las personas (Agger, 2011; Castells, 2011a). Los siguientes párrafos, por lo tanto, no deben ser entendidos desde el establecimiento de una línea de causalidad entre transformaciones tecnológicas y cambios en la experiencia del tiempo, sino que simplemente intentan situar subjetivamente los distintos dispositivos tecnológicos en la experiencia de los jóvenes en la actualidad, mientras que se aluden a las principales transformaciones tecnológicas que permiten o acompañan esta nueva

experiencia del tiempo atemporal. Así, desde el punto de vista de las telecomunicaciones, asistimos con la llegada de la telefonía celular durante los años 90 a la primera experiencia de conectividad continua por parte de los usuarios, que se vería complementada a partir del nuevo milenio con las transformaciones progresivas producidas por la universalización del acceso a Internet. A comienzos del milenio, en los hogares pasamos progresivamente de las redes RDSi, basadas en módems y que contabilizaban el tiempo de conectividad a la red, a las redes ADSL, basadas en tarifas planas y que permitían la conectividad continua de los dispositivos, en este caso los ordenadores personales, a la red. Con el auge de las redes Wifi en los hogares, espacios públicos, instituciones, locales, espacios de trabajo y contextos educativos, esta potencialidad de conectividad constante se extendía progresivamente más allá de las limitaciones espaciales de los puntos de acceso fijo y la incomodidad de los ordenadores de sobremesa era sustituida progresivamente por los ordenadores portátiles. Finalmente, la llegada de los teléfonos inteligentes y la mejora de las redes de datos móviles –en términos de velocidad, pero también de cantidad de datos que es posible transmitir– hacen que la experiencia temporal de conectividad supere los límites espaciales de la conectividad y se convierta subjetivamente en una parte más de nuestro cuerpo, percibida como una constante, como un factor más de nuestra existencia que nos acompaña a todos los lugares durante las 24 horas del día.

“Es que yo creo que es muy complicado decir eso, porque hoy en día todo es Internet. Yo creo que no uso Internet, sino que convivo con Internet en todo, desde el minuto en que me levanto hasta el minuto que me acuesto. Entonces, joder, pues en mi vida diaria, pues yo en el tema del trabajo yo me dedico al tema del marketing en Internet. Entonces eso, también en el trabajo estoy todo el día trabajando redes y trabajando con Internet” (Ep6, Hombre 1988)

Entrando en el análisis del posicionamiento de los distintos dispositivos tecnológicos cotidianos utilizados por los jóvenes a lo largo del eje temporal de la accesibilidad, es evidente que en el polo de la conectividad discontinua se sitúan equipamientos como la televisión y la videoconsola, ya que se trata de dispositivos que, como veremos en el próximo epígrafe, suelen estar circunscritos a usos muy específicos y delimitados, así como a contextos y espacios de uso característicos, por lo que ocupan fragmentos claramente delimitables de la experiencia temporal de uso. Es cierto que, en la actualidad, desde el punto de vista meramente técnico estos dispositivos también están conectados continuamente a la red, ya que videoconsolas, televisiones smartTV y cada vez más equipamientos tecnológicos pueden estar conectados a la red continuamente. Sin embargo, en términos subjetivos, debido a que estos dispositivos se asocian a espacios físicos de uso muy delimitados y a usos sociales y personales muy específicos, son utilizados por parte de los sujetos en base a un horizonte temporal claramente delimitado. Es habitual en las entrevistas que se mencionen prácticas cotidianas como jugar a la videoconsola durante un rato o ver una película a través de un servicio audiovisual online, como Netflix, pero se trata de actividades claramente delimitadas temporalmente, que suelen ocupar un intervalo temporal delimitado dentro del tiempo libre de los sujetos, ya que, además, suelen ser dispositivos habitualmente asociados con el entretenimiento y el ocio, más que con el trabajo o la comunicación.

“Ahora selecciono lo que veo, o sea, yo ahora ya no veo la tele. Es que la tele, para mí, es una pantalla que me proyecta Netflix o que me proyecta lo que ponga de la serie en el ordenador” (EP10, Hombre 1984)

“Pues mira, cuando vengo del trabajo más o menos siempre unas dos horas y media las dedico a jugar, ya sea solo o pues por Internet lo que sea, con mi hermano o con amigos. Ese es el tiempo que yo desempeño en jugar, pero soy de jugar más solo, al fin y al cabo, puesto que los juegos son más solitarios, en muchos casos. Bueno, pues por la noche no suelo jugar, es leer, algunas veces, te cansas de jugar, lo desconectas 10 o 15 minutos y vuelves para otro juego o lo que sea. Pero ya no tengo tanto tiempo para jugar como antes.” (EP3, Hombre 1994)

En el polo opuesto encontraríamos el teléfono móvil, que se ha convertido en objeto que acompaña continuamente la experiencia social de los jóvenes, de forma que destaca precisamente no tanto por la delimitación del tiempo de conexión –que está claramente difuminado a través de una multiplicidad de microconexiones y microconsultas constantes, de necesidad de estar actualizado–, sino por las fallas e interrupciones en la conexión. En este sentido, es interesante cómo muchos entrevistados, a la hora de ser interpelados por el uso que realizan de Internet en un día cotidiano, piensan antes en el uso de un ordenador que en el del teléfono móvil, cuando habitualmente son las prácticas digitales asociadas a los smartphones las que tienen una mayor relevancia en su vida diaria. Esta asociación automática de Internet con el ordenador se fundamenta en los procesos vitales de socialización tecnológica que los distintos sujetos han experimentado, motivo por el cual, como veremos más adelante, es más frecuente en el caso de los entrevistados de mayor edad, pero sigue persistiendo con bastante frecuencia, quizá porque subjetivamente los sujetos no son inmediatamente conscientes de esta conectividad continua que media gran parte de sus prácticas cotidianas. La conectividad constante garantizada por los teléfonos móviles inteligentes es naturalizada por los sujetos, dada por sentado, generalmente incuestionada, y la materialidad del tiempo de conexión únicamente aparece en el momento de la desconexión; es como si, en el caso de los teléfonos móviles, el tiempo subjetivamente relevante fuera el tiempo de desconexión, ya se deba a problemas en la red, fallas en los dispositivos o a la propia elección por parte de los sujetos. Estrictamente, la experiencia temporal de conectividad que posibilitan los teléfonos móviles, más que como una accesibilidad continua, como una conectividad total, en cualquier lugar y en todo momento, deberíamos entenderla como una multiplicación de intervalos muy cortos de conectividad, pero que se suceden de manera cotidiana en cualquier momento del día; no es tanto que las personas estén siempre conectadas, sino que en cualquier momento pueden ser interpeladas, a través de las notificaciones que reciben de las diversas aplicaciones y herramientas comunicativas, para responder, para estar actualizadas, permanentemente disponibles ante los demás. Asimismo, la accesibilidad a la información también se despliega más allá de contextos físicos específicos e intervalos temporales delimitados, de forma que en cualquier momento acudimos al móvil para usos puntuales diseminados a lo largo del tiempo, como consultar una duda, mirar el periódico, ver el tiempo, la disponibilidad del transporte público, etc. Aunque más adelante, en el capítulo dedicado a las experiencias de uso de Internet, nos dedicaremos más en profundidad al análisis de la experiencia de la temporalidad en la sociedad contemporánea y de las distintas formas concretas en que los sujetos desarrollan términos como la inmediatez, la aceleración o la necesidad de conexión constante, lo que es importante resaltar aquí es que los teléfonos móviles están tan incorporados a la vida cotidiana de los sujetos que su uso se encuentra totalmente naturalizado en su vivencia ordinaria del tiempo, como si de una función corporal más se tratase: *“utilizo Internet en todo momento, desde que me levanto hasta que me acuesto”* (EP15, Mujer 1993).

“Pues que ahora estoy muchísimo más enganchada, en el mal sentido de la palabra. O sea, ahora, excepto que estoy durmiendo o ratos que me obligo a dejar un poco aparte el móvil, o el ordenador o lo que sea, estoy constantemente. Constantemente te están llegando noticias, te

están llegando cosas. Antes no, antes en cuanto tú apagabas el ordenador todo eso desaparecía y, a no ser que voluntariamente llamaras o fueras a buscar a alguien, no tenías noticias de ese alguien. O sea, a nivel social, por ejemplo, también ha cambiado mucho eso, que aunque no quieras puedes estar recibiendo noticias o información de un montón de gente. (...) A través de Whatsapp o Telegram, quieras o no quieras, a lo largo del día te están entrando un montón de mensajes, de conversaciones, no solo aquellas que tú inicias voluntariamente o que te escriben porque hay algo importante que transmitirte. Eso está todo el día funcionando y, o haces un gran esfuerzo y tienes mucha fuerza de voluntad, o al final vas mirándolo cada hora como mínimo. Es un poco depende de dónde estés, y cuando sales del cine, o te levantas por la mañana, pues yo es lo primero que miro, por ejemplo” (EP7, Mujer 1987)

En un punto intermedio entre accesibilidad continua y discontinua encontraríamos el ordenador portátil y, en algunos casos, también el ordenador de sobremesa, ya que se trata de dispositivos que, especialmente en su vinculación a determinados contextos de uso, como por ejemplo en el mercado laboral, requieren por parte de los usuarios de una cierta conectividad constante, de una necesidad de estar continuamente pendiente de las actualizaciones de los mismos, si bien más delimitados física y temporalmente que en el caso de los teléfonos móviles. El ordenador portátil es, actualmente, el referente más importante en los discursos de los entrevistados a la hora de referirse al acceso a Internet que va más allá del teléfono móvil, constituyéndose como un dispositivo difícil de posicionar desde el punto de vista de la experiencia temporal de los sujetos, ya que se trata de un dispositivo enormemente flexible, que abarca desde usos productivos claramente fijados espacial y temporalmente, convirtiéndose en este caso en una herramienta de trabajo, hasta otro tipo de usos más vinculados al entretenimiento, la comunicación y el ocio en general, resonando la dicotomía establecida por Robinson entre usos desinteresados y prácticos de la red (2009). Así, aquellas experiencias de uso que se acercan más al ideal de uso práctico, de uso productivo, se engarzan más fácilmente en el polo de la accesibilidad discontinua, lo cual no es sorprendente, ya que los propios análisis de Robinson mostraban cómo la limitación del tiempo de uso de Internet es un factor fundamental de desigualdad digital asociado a la brecha material de acceso. Por otro lado, aquellos usos más desinteresados de los ordenadores portátiles, que son tremendamente habituales dentro de los discursos de los entrevistados, se acercan más a una accesibilidad continua, donde el dispositivo tecnológico, en el que se realizan diferentes tipos de actividades digitales, está siempre presente, especialmente en el ámbito del hogar y el centro de estudios. Por lo tanto, el ordenador portátil se sitúa de manera ambivalente en ambos polos del eje, dependiendo de los procesos específicos de domesticación tecnológica que hayan atravesado los usuarios, de los contextos de uso en los que se utilice y del aprovechamiento diferencial que los distintos jóvenes realizan del mismo. Esta tensión asociada al ordenador entre conectividad continua y discontinua queda muy bien ejemplificada en la cita más abajo, donde un entrevistado intenta comparar la accesibilidad que permite el ordenador frente a aquella que permite el teléfono móvil, asociándose precisamente el ordenador a una accesibilidad continua –dentro de las limitaciones temporales que implica el hecho de tener que sentarse frente al ordenador–, mientras que el teléfono móvil es conceptualizado, en la línea de lo que mencionamos más arriba, como un dispositivo desde el que realizar pequeñas consultas y accesos cortos a la red –pequeños accesos discontinuos en un potencial de accesibilidad continua–. En resumen, no debe sorprendernos la habitual complementariedad entre ordenador y teléfono móvil como dispositivos de acceso a Internet entre los jóvenes, ya que el primero posibilitaría la accesibilidad continua dentro de la discontinuidad temporal, mientras que el segundo permitiría una multiplicidad de accesibilidades discontinuas dentro de un marco de experiencia temporal continuo.

“Hombre, el Internet con el móvil es sobre todo eso, el Twitter es mucho más cómodo porque no deja de ser tweets y respuestas. Pero para ver vídeos o películas lo mejor es un ordenador, o verlo por Internet, ya no nos meteríamos en lo que es el flirteo y demás. Pero es mucho más cómodo buscar una información rápida en el móvil, que es meterte en Google y tiqui-tiqui-tiqui, que encender el ordenador, porque el móvil siempre lo tenemos encendido (...). Entonces es mucho más rápido, pero es más cómodo, muchas veces, el ordenador, pero porque tienes una navegación continua. Esto es más verlo y dejarlo, el móvil es más verlo y dejarlo. El ordenador es como que te pones y te pones en una navegación continua, y vas mirando cositas, te metes aquí, te metes allá, es, yo qué sé, pues te metes en Youtube y empiezas a ver vídeos random, vídeos random, y acabas en unos vídeos que dices ‘¿cómo me he metido yo aquí?’” (EP3, Hombre 1994)

Indagando un poco más en la comparación entre continuidad y discontinuidad, podemos finalizar este epígrafe comparando el caso especial del ordenador de sobremesa –una versión más rígida del ordenador– y la tablet –una versión menos móvil del smartphone–. Por un lado, el ordenador de sobremesa es generalmente posicionado como un dispositivo más cercano al polo del acceso discontinuo y muy físicamente anclado a su uso en contextos muy delimitados, como el espacio del hogar, donde se vincula sobre todo a los videojuegos, o en la oficina, donde se vincula a su uso laboral. Si bien este tipo de accesibilidad, desde el punto de vista de la experiencia, se modula como un acceso discontinuo, basado en conexiones de un intervalo de tiempo determinado para realizar determinadas tareas, en algunas ocasiones esta sensación de temporalidad se diluye, saliendo a la superficie un tipo de conectividad mucho más diacrónica, en la que el sujeto debe de estar continuamente conectado al dispositivo. Este es el caso del uso del ordenador de sobremesa en los centros de trabajo, en el que generalmente el uso de los dispositivos tecnológicos se asemeja más a un modelo de conectividad continua que discontinua, si bien dentro de las limitaciones temporales que fija la jornada laboral. En el caso del hogar, este deslizamiento hacia la conectividad constante aparece en el contexto de los videojuegos, especialmente en el caso de los juegos online multijugador, donde la experiencia videolúdica, muchas veces, se entronca dentro de un horizonte más amplio de sociabilidad que puede abarcar grandes intervalos de tiempo, y en el que los sujetos deben encontrar permanentemente disponibles ante el resto de jugadores.

“Normalmente en casa la verdad es que lo uso más en el móvil y en la tablet, pero como trabajo en un hotel lo estoy usando [ordenador] básicamente continuamente, porque cada vez que los clientes me piden información, o tengo que consultar algo, pues la verdad es que me conecto mucho. Entonces sí que es verdad que estoy mucho con el ordenador, sobre todo en el trabajo, luego ya en mi casa es como que lo dejo un poco más de lado.” (EP27, Mujer 1995)

Por otro lado, el posicionamiento de las tablets en el ámbito de la experiencia temporal de accesibilidad de los sujetos tampoco es sencillo, ya que existe una gran diversidad de formas de apropiación de este dispositivo, que no está tan ampliamente generalizado como los teléfonos móviles o los ordenadores, pero que tampoco puede vincularse a una forma de accesibilidad tan específica y contextual como la de la televisión o la videoconsola. Como ya mencionamos, las tablets suponen un híbrido entre un teléfono móvil, incorporando en la mayor parte de los casos los mismos sistemas operativos de los smartphones, con otro tipo de dispositivos más productivos como los ordenadores, a los que se asemejan debido a su tamaño de pantalla y a la posibilidad de ser complementados con periféricos, como por ejemplo teclados externos. Esto hace que en la mayoría de las prácticas cotidianas de los sujetos la incorporación de las tablets sea muy variable, abarcando desde un sustituto funcional del teléfono móvil en el ámbito del hogar –con un mayor tamaño de pantalla– hasta un sustituto del ordenador para algunas tareas

productivas –como por ejemplo tomar apuntes en la universidad o leer durante los desplazamientos. También comentamos en el epígrafe anterior, sin embargo, que a pesar de las potencialidades de movilidad inscritas en el diseño tecnológico de las tablets, en la mayor parte de las narrativas reconstruidas a lo largo de las entrevistas este tipo de dispositivos se asocian con un uso móvil, pero circunscrito al espacio físico del hogar, puesto que fuera del hogar suelen ser sustituidas por los teléfonos móviles. Desde el punto de vista temporal, por lo tanto, nos encontramos con una experiencia de uso mayoritariamente discontinua, asociada con consultas o prácticas puntuales –como ver una serie en la cama o consultar una información– pero con algunas reminiscencias derivadas de su semejanza estructural con los teléfonos móviles, que las acerca en ocasiones a un tipo de conectividad continua. Por ejemplo, esta conectividad continua se explicita a partir del uso de aplicaciones cuyo uso es compartido entre la tablet y el teléfono móvil, principalmente las redes sociales (Instagram, Facebook, Twitter, etc.), cuyas notificaciones pueden consultarse también desde estos dispositivos. Se trata, por lo tanto, de un tipo de experiencia más parecida a la del teléfono móvil, pero no tan asociada a la movilidad física real de los entrevistados, ya que las tablets suelen circunscribirse al ámbito del hogar o, en todo caso, a usos en movilidad muy específicos, como la lectura durante los desplazamientos en transporte público o el uso de las mismas en el centro de estudios, como un sustituto más cómodamente transportable del ordenador portátil.

“Me parece una herramienta muy de casa, o sea, ni de la calle ni del trabajo. Es muy para estar en tu casa, pues ‘oye, que quiero saber a qué hora abre el cine tal’. Venga, ya está, no tengo ni que encender un ordenador que tarda media hora, ni ponerme a conectar, yo qué sé, wifi, o ver el móvil. Entonces para esas cosas sí que me parece más útil, pero ya está.” (EP21, Mujer 1997)

8.1.3. Especificidad: el acceso general frente al acceso específico.

Tras indagar en las dimensiones espaciales y temporales que condicionan la accesibilidad digital de los jóvenes, así como la dificultad de posicionar claramente algunos dispositivos tecnológicos en los distintos extremos establecidos (acceso fijo frente a acceso en movilidad; acceso continuo frente a discontinuo), la tercera dimensión de la accesibilidad en la que vamos a centrarnos remite al tipo de acceso que los sujetos realizan desde los diversos dispositivos. Esta dimensión, que se encuentra a medio camino entre las dinámicas materiales espacio-temporales de accesibilidad y los espacios de uso de Internet, remite al concepto popularizado en los últimos años de convergencia tecnológica y social (Lasén y Casado, 2014a), de forma que cada vez más prácticas sociales y actividades de la vida cotidiana pasan a estar mediadas por el uso de dispositivos tecnológicos, algo especialmente relevante en el caso del teléfono móvil. Sin embargo, este proceso de convergencia no está exento de tensiones y ambivalencias, ya que en las últimas décadas hemos asistido, por un lado, a una enorme concentración de funciones y posibilidades alrededor de dispositivos tecnológicos como el ordenador portátil, en primera instancia, y el teléfono móvil inteligente, posteriormente, mientras que, por el otro lado, asistimos simultáneamente a una generalización de la conectividad digital a una variedad mayor de dispositivos y herramientas de nuestra experiencia vital, en lo que se ha denominado el Internet de las cosas (Vermesan y Friess, 2013). Así, mientras que la enorme popularización de los teléfonos móviles y las facilidades que nos brindan en términos de accesibilidad en movilidad y conectividad continua, así como la propia comodidad de uso de las aplicaciones y herramientas asociadas a los mismos, hacen que dependamos menos de otro tipo de dispositivos para una gran variedad de actividades cotidianas (comunicación, consulta de información, banca electrónica,

comercio, registro en servicios institucionales, búsqueda de trabajo, etc.), por otro lado el resto de dispositivos tecnológicos no quedan excluidos de nuestra experiencia de uso de las TIC, sino que la tendencia conduce a que un mayor número de equipamientos (ordenadores, televisiones, videoconsolas, tablets, smartwatches, cámaras de fotos, incluso vehículos, etc.) también estén conectados a la red.

En este sentido, surge la distinción que hemos propuestos alrededor del eje de la especificidad del acceso a Internet, que separaría dos polos de conectividad posible: a un lado, aquellos dispositivos que se asimilan con un uso general de Internet, esto es, a través de los cuales desarrollamos la mayor parte de las actividades vitales cotidianas que involucran la mediación de las tecnologías digitales y que, por lo tanto, presentan una variedad de formas de uso y domesticaciones tecnológicas muy variada –desde el acceso a la información hasta el mero entretenimiento–. El teléfono móvil es el ejemplo paradigmático de este tipo de accesibilidad en la mayor parte de los entrevistados, pero en algunos casos también el ordenador incorpora una gran variedad de formas de uso diferenciales. En el otro lado, encontraríamos aquellos dispositivos que, debido a sus características técnicas y sus prestaciones particulares, se asocian con usos muy específicos, como por ejemplo la vinculación de la videoconsola con el ámbito de los videojuegos o el uso del televisor como proyector de contenido audiovisual. Es evidente que el grado de generalidad o especificidad asociado a los dispositivos no es el mismo entre todos los jóvenes, puesto que, a pesar de la enorme relevancia que el acceso a Internet desde los teléfonos móviles tiene en la actualidad, existe una gran variedad de formas de apropiación diferenciales que se derivan de los propios contextos cotidianos de uso en los que participan los sujetos, de sus experiencias previas, sus conocimientos, motivaciones y procesos de socialización tecnológica previa, como analizaremos en profundidad más adelante. Sin embargo, del mismo modo que hemos hecho a la hora de posicionar la dimensionalidad espacial y temporal de los distintos dispositivos analizados, sí que podemos establecer unas directrices generales en términos de generalidad y especificidad de la conectividad, intentando diferenciar entre aquellos dispositivos que se asocian más claramente con uno de los polos establecidos y aquellos que son más complicados de clasificar, puesto que presentan importantes ambivalencias en los diversos relatos de los entrevistados.

Comenzando por el polo de la especificidad, que es claramente el más sencillo de delimitar, encontraríamos aquellos dispositivos que, en los relatos de los entrevistados, se asocian con un uso muy particular y, en líneas generales, más minoritario. Los equipamientos más claramente posicionados en este extremo de la especificidad de uso son la televisión, la videoconsola y la tablet, ya que se trata de dispositivos que no son mencionados frecuentemente por los entrevistados, no todos tienen una experiencia cotidiana de uso de los mismos y, en aquellos casos en los que aparecen en el discurso, suelen asociarse a usos y prácticas muy particulares, asociadas a espacios de uso muy concretos y con una temporalidad de uso claramente delimitada, como ya destacamos más arriba. Esto no quiere decir que sean irrelevantes desde el punto de vista del análisis, ya que se trata de dispositivos que son utilizados debido a que tienen alguna ventaja o característica (*affordance*) que los hace idóneos para un determinado tipo de uso o actividad particular, siempre dentro de la propia experiencia subjetiva de los usuarios, ya que no considero que sea correcto derivar esta adecuación de los dispositivos a la práctica cotidiana de alguna característica técnica por sí misma, sino de las propias formas de apropiación tecnológica desplegadas por los sujetos. En el caso de la videoconsola, por ejemplo, se trata de un dispositivo que se asocia claramente con la experiencia videolúdica, con la actividad de jugar en un espacio físico característico como es el salón o la habitación. Este uso específico, sin embargo, no es igual en todos los entrevistados, ya que en algunos casos directamente este uso no aparece, en otros

casos se trata de una experiencia individual, en otros casos compartida, ya sea offline –varias personas jugando a la vez en el mismo espacio físico– u online –una persona jugando con otras que no se encuentran físicamente presentes a través de Internet. Esta experiencia videolúdica, en términos generales, se traduce en formas muy disimilares de uso de este dispositivo, ya que para algunos casos la consola ofrece una forma de juego mucho más cómoda y sencilla (EP7, Hombre 1998; EP10, Hombre 1984; EP11, Hombre 1992, EP27, Mujer 1995), mientras que en otros casos se señala que el uso cotidiano del ordenador para jugar (EP3, Hombre 1994; EP5, Hombre 1995; EP9, Hombre 1993, EP23, Mujer 1993, EP27, Mujer 1995) hace que sea innecesario disponer de una videoconsola.

“¿Y POR QUÉ PREFIERES LA CONSOLA? (...) Principalmente el mando, porque yo me acostumbré a jugar, o sea, tuve consola mucho antes que ordenador y me acostumbré a jugar en mando antes que en teclado. Y no sé, que me parece mucho más cómodo, y que para juegos así de primera persona, verlo en una pantalla grande en la tele, pues está mejor” (EP7, Hombre 1998)

“Tengo consolas de hace tiempo, pero la verdad es que dejé de usarlas hace bastantes años, porque encuentro que el ordenador me da más funcionalidades y lo veo, además, más económico, en cuanto al tiempo que pasa entre que cambias el ordenador. Pasa también en función de cómo compres, hay que saber comprar, yo creo para eso. Entonces, me parece a mí que le doy más rentabilidad a un ordenador que a una consola.” (EP5, Hombre 1995)

En resumen, la videoconsola suele circunscribirse al uso específico de jugar a videojuegos y, en algún caso en concreto, también reproducir contenido multimedia de Internet o de DVDs y Blu-Rays (EP2, Mujer 1994). Se trata de un tipo de uso que nos acerca al siguiente dispositivo claramente asociado con la especificidad de uso, que es el televisor. En el caso de este dispositivo, la forma de accesibilidad más frecuente tiene que ver, simplemente, con su uso como proyector de contenido audiovisual, ya sea mediante la conexión a través de un cable HDMI de un ordenador para ver películas y series o, en el caso de que se trate de una smartTV, para reproducir contenido desde el propio dispositivo. Aunque se trata de un tipo de accesibilidad claramente específico y minoritario, suele ser bastante habitual en aquellos casos en que se requiere una pantalla grande, por lo que se asocia con un uso más compartido que individual de la tecnología. En la mayor parte de los casos, los entrevistados no tienen problemas en consumir contenido audiovisual en las pantallas de sus ordenadores portátiles, tablets e incluso teléfonos móviles, destacando que el hecho de encender la televisión, conectar el ordenador a la misma o desplazarse por los menús que suelen tener las smartTV les suelen producir pereza, siendo más inmediato y cómodo el acceso desde el resto de dispositivos tecnológicos. Sin embargo, a la hora de ver una película, un capítulo de una serie o simplemente poner un vídeo en Youtube para un grupo de gente que se encuentra físicamente presente, aparecen las limitaciones de los ordenadores y los teléfonos móviles, que suelen tener características más enfocadas a un uso individual de la tecnología. Por lo tanto, la televisión se configura como un accesorio interesante en estos casos, al permitir ampliar las prestaciones del resto de dispositivos en el contexto específico del consumo de contenido audiovisual, aunque el uso de la misma no suele ir más allá.

“Sí, Netflix lo cogimos ayer, así que tampoco lo hemos usado mucho. Pero anteriormente lo que hacíamos era meternos en alguna página de Internet para ver series y películas online, enchufarlo con el HDMI a la televisión, y verlo directamente desde la televisión. Y así lo hemos hecho siempre. (...) Lo hacíamos también desde el iPad, y también podíamos hacerlo desde el ordenador, si no teníamos el iPad disponible en ese momento.” (EP11, Hombre 1992)

El último dispositivo asociado claramente con la especificidad es la tablet que, como ya hemos destacado con anterioridad, se trata de un equipo bastante minoritario entre los entrevistados, debido a su posición intermedia entre un ordenador y un teléfono móvil, que en ocasiones hace que sea demasiado grande y aparatoso para ser utilizado en movilidad como un smartphone, pero insuficientemente práctico y cómodo para ser utilizado como un ordenador. Así, el espacio de uso de este dispositivo está bastante delimitado al ámbito del hogar, donde se convierte en una buena opción para la reproducción individual de contenido audiovisual o para realizar consultas rápidas a través de una pantalla más grande que la de un teléfono móvil. Fuera del hogar, su uso aparece en algunos casos muy minoritarios para leer en el transporte público, debido al ya mencionado mayor tamaño de pantalla, o para tomar apuntes en la universidad, en este caso mediante la incorporación de un teclado periférico. Sin embargo, se trata de un dispositivo que la mayor parte de los entrevistados consideran recurrente, ya que la mayor parte de los sujetos no están dispuestos a invertir una cantidad importante de dinero en comprar una tablet de buenas prestaciones para realizar únicamente unos usos muy específicos que, en todo caso, son fácilmente sustituibles por el uso del teléfono móvil o por la mayor comodidad del ordenador portátil.

"Porque quizá, para leer información o ver algún vídeo o tal, en Youtube, pero sobre todo leer porque la pantalla es más grande. Entonces no estás forzando tanto la vista, ampliando, leyendo, no. Me parece más cómodo en ese sentido, es mucho más visual porque es más grande, simplemente. (...) El teléfono siempre lo tengo en el bolsillo y el iPad no lo saco de casa. Entonces claro, si estoy en cualquier sitio o, si estoy, por ejemplo, tumbado, tengo el iPad en la mesa, o más lejos, pues tengo más cómodo el teléfono porque está más cerca. Pero si está el teléfono más alejado y el iPad más cercano, y quiero buscar algo y sentarme un rato a leer –hace un rato buscábamos información sobre el perro– pues en el iPad, que lo vamos a ver más grande. Si va a ser una lectura, entre comillas, más extendida, que vamos a leer dos minutos, cinco minutos de lectura, pues quizá es más cómodo el iPad para tenerlo, verlo los dos. Que no es más individual como el teléfono quizás." (EP11, Hombre 1992)

Por otro lado, en el polo de la generalidad se encontraría el teléfono móvil, que se han constituido en unos pocos años en la auténtica navaja suiza de la conectividad digital, ya que acompañan a los sujetos en sus prácticas de movilidad cotidianas, en sus actividades diarias de interacción con otros sujetos, mediando gran parte de ellas y constituyéndose como el elemento fundamental que permite a las personas estar continuamente conectadas a la red, independientemente del lugar y del momento en el que se encuentren. Esta ubicuidad y continuidad temporal de la accesibilidad digital se acompaña de una enorme variedad de formas de uso interiorizadas por los sujetos, de forma que pasan a convertirse en una parte consustancial de la propia identidad de los mismos. El teléfono móvil es simultáneamente una ventana que permite acceder a la información que se encuentra en servidores a miles de kilómetros de distancia y una herramienta de comunicación que trasciende las barreras espacio-temporales de la interacción social. Nos permite acceder a todo el conocimiento disponible en la red –si tenemos las habilidades necesarias para saber qué y cómo buscar– y nos conecta potencialmente con cualquier persona a lo largo y ancho de planeta –si tenemos alguien al otro lado del planeta con quien hablar–. Desde otro punto de vista, la distinción de Robinson entre usos desinteresados y usos prácticos (2009), construida en base a las prácticas digitales de los adolescentes desde el ordenador, queda emborronada por la permanente presencia y disponibilidad de los dispositivos móviles, que son a la vez espacios de entretenimiento, de exposición personal a través de las redes sociales, de sociabilidad y, por otro lado, herramientas de trabajo, que nos hacen estar

continuamente conectados a las demandas laborales o, al revés, no poder desconectar del todo, apuntando a ese tiempo difuso, atemporal, *iTime*, que destacamos unas páginas atrás. En definitiva, si nos adentramos en los discursos de los entrevistados, el teléfono móvil emerge como un artefacto multifacético y multifuncional, el ejemplo más claro de generalidad del acceso, que se asocia con una enorme variedad de formas de apropiación distinta, ya que la gran mayoría de los jóvenes tienen acceso a un smartphone en la actualidad¹⁸⁸, pero el tipo de domesticación tecnológica que realizan del mismo es enormemente diverso, asociado con sus trayectorias vitales particulares, con su condición social y con sus circunstancias, como analizaremos en un capítulo posterior, a la hora de hablar de las experiencias de uso, el aprovechamiento de los dispositivos digitales y los procesos de socialización tecnológica. Aquí simplemente podemos destacar la vinculación del teléfono móvil con el polo de la accesibilidad general, con la multiplicidad de formas de uso y apropiaciones diferenciales, que es, conjuntamente con sus prestaciones en términos de movilidad e integración en la cotidianidad de los sujetos, lo que explica su gran popularización entre la población.

"¿En el móvil? Yo el móvil soy, lo que se puede decir, un uso intensivo, yo lo uso para todo. O sea, desde para ver el tiempo que va a hacer, para ver noticias, para hablar con la gente, para cuando viajo reservar hoteles, para ver si me cojo un avión, ver en qué estado está el vuelo, a qué hora tengo que estar en la puerta. O sea, y cada vez más todo el mundo se nutre de información digital. Mi banco es en el móvil. En el móvil yo ya estoy esperando a meterme en el banco para pagar desde el móvil. O sea, para mí el móvil es que es una brújula, es que es todo, es una máquina del tiempo, es una cámara de fotos, es una cámara de vídeo, es un chat, es un email... Creo que cada vez están consiguiendo que sea imprescindible, hoy en día, el móvil para todo. Imagina que ya puedes controlar hasta los coches desde el móvil; dentro de poco abrirás tu casa con el móvil, o sea, entiendo que es un aparato que han dado un poco con eso" (EP10, Hombre 1984)

Finalmente, el ordenador vuelve a ser el dispositivo más difícil de clasificar desde el punto de vista de la especificidad del acceso, ya que encontramos enormes diferencias entre los entrevistados a la hora de analizar los procesos de domesticación tecnológica asociados a este equipamiento. En el caso de los ordenadores de sobremesa, se trata de dispositivos que podríamos situar más claramente del lado de la especificidad de uso, ya que las limitaciones de accesibilidad desde el punto de vista espacial a los mismos ha hecho que buena parte de los usos que tradicionalmente se hacían desde este dispositivo se hayan desplazado al ordenador portátil y al teléfono móvil, como por ejemplo buena parte de las prácticas comunicativas de los sujetos. El ordenador de sobremesa queda circunscrito, en este sentido, a dos tipos de uso bastante diferenciados. Por un lado, el uso productivo vinculado al trabajo y a los estudios, que implica sentarse delante del ordenador durante un tiempo determinado, usar determinados programas y herramientas informáticas que no están disponibles en los dispositivos móviles y, en definitiva, orientarse hacia un uso productivo de los equipamientos tecnológicos. Por otro lado, también encontramos asociada al ordenador de sobremesa la experiencia videolúdica, especialmente en aquellos casos en los que los entrevistados son consumidores habituales de videojuegos, ya que la mayor parte de los ordenadores portátiles no tienen las prestaciones necesarias, sobre todo en términos de tarjeta gráfica, potencia, comodidad y disipación de calor, para jugar a videojuegos de manera habitual.

¹⁸⁸ Para ver las limitaciones en términos de brecha digital de acceso que tiene esta aseveración nos remitimos a los capítulos dedicados al análisis cuantitativo de datos secundarios, donde mostramos cómo existe un grupo minoritario de jóvenes que no tiene ni siquiera acceso material a los dispositivos móviles.

"[El ordenador de sobremesa] tiene ventajas y desventajas. También es verdad que el ordenador portátil también me servía para la universidad, ¿no?, que no solamente lo utilizaba para videojuegos. Pero, ¿qué pasa?, pues que es verdad que tiene muchas limitaciones, tanto de velocidad, porque al final de gráficos, de tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, ehh tarjeta RAM... Y luego, al final, te impide poder cambiar, porque es mucho más difícil cambiar las piezas de un ordenador portátil que de un ordenador de torre." (EP9, Hombre 1993)

Más allá de estos dos tipos específicos de uso, la mayor parte de los entrevistados prefiere utilizar un ordenador portátil, ya que en términos de productividad sus prestaciones son muy similares a los ordenadores de sobremesa, pero ofrece importantes ventajas en términos de comodidad de uso, sobre todo si no se dispone de un espacio específicamente delimitado para utilizar el equipo, y de portabilidad, lo que ayuda a explicar el hecho de que los ordenadores portátiles sean utilizados por los jóvenes de forma más frecuente que los ordenadores de sobremesa. Sin embargo, en el caso del ordenador portátil, al tratarse de un dispositivo muy común entre los jóvenes y asociado a una importante variedad de formas de uso y aprovechamiento tecnológico, sí que podemos posicionarlo en un punto intermedio entre especificidad y generalidad de uso, que depende de las experiencias y trayectorias específicas de los distintos usuarios. Aunque en el epígrafe siguiente ahondaremos más en profundidad en este asunto, lo que destaca del análisis de las entrevistas es que pueden dividirse a los sujetos en dos grandes grupos, a grandes rasgos, separados por la importancia que el uso del ordenador tiene en su vida cotidiana. Por un lado, encontraríamos un grupo de usuarios cuya accesibilidad digital se circunscribe al uso del teléfono móvil, y únicamente acceden a Internet desde el ordenador para usos muy específicos. Por otro lado, tendríamos a otro grupo de usuarios cuya accesibilidad digital es más variedad y diversa, utilizando recurrentemente el móvil, pero también el ordenador, que se asocia con una mayor variedad de prácticas digitales. En el primer grupo, el teléfono móvil se situaría en el polo de accesibilidad general y el ordenador en el polo de accesibilidad específica, mientras que en el segundo grupo tanto el ordenador como el teléfono móvil se posicionarían en el extremo de la accesibilidad general. Esta diferencia de apropiación tecnológica de los diversos dispositivos, unida al resto de dimensiones que afectan al acceso de los usuarios a Internet, nos ayudarán posteriormente para explicar las asimetrías y barreras que persisten en el acceso material de los jóvenes a Internet, las cuales son posteriormente reforzadas a través del uso diferencial de los dispositivos, de las motivaciones, habilidades digitales y, en definitiva, del aprovechamiento tecnológico que realizan de los dispositivos en sus prácticas sociales cotidianas. Esta última idea, sin embargo, trasciende el eje mismo de la especificidad del uso de los dispositivos tecnológicos, siendo necesario transitar a la última dimensión importante a la hora de analizar las formas de accesibilidad digital de los jóvenes, la que tiene que ver con el acceso único frente al acceso múltiple.

8.1.4. Multiplicidad: el acceso único frente al acceso múltiple

La última dimensión relevante de la accesibilidad digital tiene que ver con la variedad de dispositivos desde los que los jóvenes acceden a Internet, ya que entendemos, tal y como señalaban acertadamente van Deursen y van Dijk (2015b), que el tipo de equipamientos tecnológicos que los sujetos utilizan habitualmente en su vida cotidiana tiene consecuencias a la hora de analizar el aprovechamiento que realizan de las tecnologías digitales, ya que no todos los dispositivos ofrecen las mismas potencialidades ni tienen las mismas prestaciones. En términos de multiplicidad del acceso a la red, podemos considerar dos polos opuestos que, si bien son tipos

ideales extremos con no suelen presentarse de manera aislada, sí que nos permiten configurar el tipo de formas de accesibilidad más frecuentes entre los jóvenes. A un lado del espectro, encontraríamos lo que hemos denominado acceso único, que supone el acceso a la red, de manera habitual, desde un único dispositivo, que en la mayoría de los casos es el teléfono móvil. Del otro lado, encontraríamos el acceso múltiple, del que ya hablamos en el marco teórico, y que tiene que ver con el acceso a Internet a través de distintos dispositivos tecnológicos de manera frecuente. En este caso, la complementariedad más simple suele ser entre el teléfono móvil y el ordenador portátil, por el tipo de usos asociados a cada uno de estos dispositivos, pero existen variantes más complejas en las que otros dispositivos, como ordenadores de sobremesa, videoconsolas, tablets o la televisión también están presentes en las prácticas digitales cotidianas de los sujetos. Finalmente, dedicamos la última parte del epígrafe a tratar un tipo específico de accesibilidad múltiple, que hemos denominado accesibilidad simultánea, y que implica el uso de varios dispositivos en el mismo espacio físico y temporal.

En primer lugar, encontraríamos el polo del acceso único a Internet, que supone el tipo de conectividad más sencilla y básica de entre los que vamos a estudiar, ya que, como señalamos más arriba, hemos dejado de lado las formas de accesibilidad digital de los sujetos que no pueden conectarse a la red de forma frecuente, ya sea por dificultades económicas, de acceso material a los dispositivos o motivacionales. En términos de dispositivos tecnológicos, el acceso único a Internet se ha desarrollado en los últimos años a través de la enorme generalización del teléfono móvil, ya que ha permitido que grupos de jóvenes que anteriormente no usaban Internet de manera habitual desde el ordenador hayan podido incorporarse a la sociedad digital, reduciendo, en este sentido, la brecha digital de acceso, esto es, analizada en términos dicotómicos, de conexión frente a desconexión (*have versus have nots*). Es importante destacar que el polo de la accesibilidad única nunca lo encontramos de manera perfecta entre los discursos de los entrevistados, siendo muy complicado encontrar a un usuario de Internet que la totalidad de sus prácticas digitales estén mediadas exclusivamente a través del teléfono móvil, y que no use ningún otro dispositivo de manera más o menos cotidiana, aunque sea esporádicamente. Sin embargo, a pesar de que, a lo largo de nuestras entrevistas, no encontramos tipos puros de accesibilidad única, sí que encontramos sujetos que utilizan Internet de manera frecuente a través del teléfono móvil, que se ha convertido en su dispositivo básico de accesibilidad general a la red, tanto dentro de casa como en movilidad, mientras que el resto de dispositivos los utilizan de una manera muy específica y minoritaria, asociados a prácticas muy concretas que no pueden llevar a cabo a través del teléfono móvil y, en muchas ocasiones, requiriendo de la ayuda de alguien de su entorno para utilizar dispositivos alternativos al teléfono móvil. En su experiencia cotidiana, este tipo de usuarios tienen una gran familiaridad con el uso de los dispositivos móviles, que forman parte de manera consustancial de su actividad cotidiana, mientras que a la hora de utilizar ordenadores personales experimentan muchas más dificultades, derivadas del desconocimiento de las potencialidades asociadas a estos dispositivos, de la falta de experiencia y familiaridad en su uso y de la falta de motivación e interés para apropiarse tecnológicamente de los mismos, incorporándolos de manera habitual a su cotidianidad. Las dimensiones cognitivas –esto es, las habilidades digitales– y motivacionales presentes en el uso de los dispositivos digitales son fundamentales a la hora de desentrañar procesos de autoexclusión digital y de comprender las nuevas formas de desigualdad digital asociadas con la brecha digital de uso, como veremos en capítulos posteriores.

“No me gusta estar pegada a un ordenador, me parece algo muy agobiante, más de una hora. Y fíjate que me gusta ver las cosas que hay, pero no, me estreso, me resulta agobiante (...) Me

resulta más agobiante un ordenador que un móvil, porque un móvil te mueves, un ordenador estás más estático, más como absorbido. Un ordenador te absorbe, bueno (...) te absorben los dos igual, pero en el ordenador es como impaciencia de hacer algo, el móvil, como siempre lo llevas cuando estás haciendo cosas, entonces es como que ya es más habitual.” (EP21, Mujer 1997)

En este epígrafe simplemente es importante recalcar que este tipo de factores motivacionales y afectivos se fundamentan en el tipo de experiencia de accesibilidad digital que desarrollan los usuarios a lo largo de sus procesos particulares de socialización tecnológica, que les lleva a incorporar determinados dispositivos durante momentos concreto de su vida para fines particulares, con el proceso simultáneo de alfabetización digital que esto implica, mientras que otros equipamientos potenciales quedan fuera del horizonte inmediato de la experiencia, de forma que su uso posterior es mucho más complejo o, en todo caso, requiere de un ulterior proceso de socialización tecnológica para ser domesticado. También es importante recalcar que la variedad de dispositivos desde los que los sujetos acceden a la red de forma cotidiana es uno de los factores más relevantes de la brecha digital de acceso que sigue presente entre los jóvenes españoles, ya que aquellos usuarios cuyas únicas prácticas digitales posibles se asocian a los teléfonos móviles tienen una gran familiaridad con este dispositivo, siendo capaces de utilizarlo de manera profusa y cotidiana para resolver la mayor parte de situaciones de su vida cotidiana. Sin embargo, este tipo de usuarios tienen muchos más problemas a la hora de realizar actividades y prácticas digitales que se asocian de manera más clara con otros dispositivos, especialmente con el ordenador, como pueden ser las actividades de tipo productivo, como el uso de programas de ofimática, programas específicos vinculados a los estudios o al puesto de trabajo, actividades prácticas como escanear e imprimir documentos, registrarse y acceder a servicios a través de las administraciones públicas, etc. Muchas de estos usos de Internet son materialmente posibles desde el teléfono móvil, pero la gran mayoría de los sujetos los asocian con el ordenador por aspectos de comodidad como son el hecho de poder disponer de un teclado, un ratón y una pantalla más grande.

En segundo lugar, en el polo contrario, posicionaríamos a aquellos usuarios que realizan un uso múltiple de Internet, esto es, que han incorporado diversos dispositivos tecnológicos a su vida cotidiana aprovechando las prestaciones y ventajas de cada uno de ellos, de forma que pueden aprovechar las potencialidades de los diversos equipamientos tecnológicos en cada contexto específico de uso. El ejemplo típico, y más habitual, durante las entrevistas es la combinación del teléfono móvil como dispositivo general de uso en movilidad con el ordenador portátil, que se utiliza para tareas específicas como pueden ser el uso de programas de ofimática, el uso de programas específicos que no funcionan en los dispositivos móviles, navegar por internet y buscar información desde contextos físicos de uso, como el hogar, el centro de estudios y el trabajo, etc. Así, aunque el ordenador personal, principalmente portátil, es un dispositivo tecnológico muy habitual entre los entrevistados, de forma que gran parte del relato sobre el uso de Internet a lo largo de las entrevistas se orienta hacia una comparación del teléfono móvil y el ordenador como dispositivos primordiales de accesibilidad digital, el grado de familiaridad que tienen los sujetos con este último, así como el grado de generalidad de uso del mismo, varía mucho de unos casos a otros. En algunos casos, más cercanos con el acceso único que mencionábamos más arriba, el uso del ordenador se circunscribe a prácticas digitales muy específicas y delimitadas, mientras que la mayor parte de actividades cotidianas se desarrollan a través del teléfono móvil. Este es el caso, principalmente, de aquellos entrevistados más jóvenes, que tienen una mayor familiaridad con el tipo de usabilidad presente en los dispositivos móviles –pantalla táctil, uso a través de los dedos más que a través de periféricos, etc.–, pero también es habitual

entre aquellos jóvenes de mayor edad que no experimentaron durante su infancia y adolescencia un proceso intensivo de socialización tecnológica a través de los ordenadores, de forma que no han adquirido a lo largo de sus trayectorias biográficas una alta familiaridad con el tipo de usabilidad asociada al ordenador –uso de teclado, ratón, conocimiento de los sistemas operativos, formatos de archivos, etc.–, lo cual hace que únicamente usen este dispositivo para necesidades muy concretas. Por otro lado, encontramos otro grupo de usuarios que sí que han transitado durante sus vidas un proceso de socialización tecnológica muy intenso a través y con los ordenadores, sean de sobremesa o portátiles, por lo que en muchas ocasiones les resulta más sencillo utilizar estos dispositivos fijos, en vez de los teléfonos móviles, para la mayoría de prácticas digitales cotidianas. Es el caso, por ejemplo, de la gente que prefiere utilizar aplicaciones comunicativas como el Whatsapp desde el ordenador (Whatsapp Web), que siempre que busca información prefiere utilizar los navegadores asociados al PC antes que los homólogos de teléfono móvil, que reniega habitualmente de las aplicaciones móviles que se han ido generalizando en los últimos años, vinculadas a redes sociales, servicios de banca electrónica, administraciones, transporte público, empresas y comercios, etc. En los casos más extremos, encontraríamos algunos entrevistados que están tan habituados al uso del ordenador desde la infancia que éste puede considerarse como su dispositivo tecnológico de uso general, mientras que únicamente utilizan el teléfono móvil para prácticas específicas, principalmente asociadas con el uso en movilidad que permiten estos dispositivos.

“Para mí siempre es más cómodo el ordenador, sobre todo en la oficina, el móvil lo toco para Whatsapp y temas personales, pero para uso profesional utilizo el ordenador. Sobre todo porque la pantalla es más grande, porque tienes un teclado, a la hora de escribir un email con el móvil es un coñazo y con el ordenador lo escribes en dos segundos. Entonces, sobre todo, la parte de data-entries, de tener que rellenar formularios, y demás y navegar en espacios más amplios, uso el ordenador. El móvil quizás lo uso para temas más personales. O sea sí, yo qué sé, estoy viendo en la tele una peli y me está aburriendo un poco, o lo que sea, cojo el móvil y miro un periódico, o contesto un par de Whatsapp. O sea, lo veo más para interacciones pum, pum, pum, pum, y el ordenador lo veo más para un uso más profesional y más pausado, que vas a estar un rato haciendo algo y entonces yo ya tiro por el ordenador. Por eso que siempre tengo el ordenador encima de la mesa, lo tengo siempre encendido, y el móvil, y es verdad que voy cambiando de dispositivos, dependiendo de para qué.” (EP10, Hombre 1984)

Evidentemente, el acceso múltiple no se limita a la combinación de teléfono móvil y ordenador, puesto que el resto de dispositivos tecnológicos que hemos estado analizando a lo largo de las páginas anteriores también tienen una presencia relevante en los discursos de los entrevistados, si bien se suelen asociar con formas más específicas de accesibilidad, enriqueciendo las posibilidades de aprovechamiento tecnológico de las que disponen los sujetos. Así, las tablets son dispositivos asociados con la realización de tareas concretas y consultas rápidas, especialmente dentro del hogar, pero también son un buen sustituto del ordenador portátil para aquellas personas que están más acostumbradas a los sistemas operativos de los smartphones (como Android o iOS) que a los de los ordenadores (Windows, Linux, MacOS), permitiendo suplir algunas de las limitaciones del móvil en términos de tamaño de pantalla y almacenamiento. Por otro lado, la televisión y la videoconsola se asocian con un uso más compartido de Internet, circunscrito a un espacio físico muy particular, que generalmente es el salón, y que permite jugar a videojuegos o consumir contenido audiovisual entre varias personas físicamente presentes en el mismo lugar. Se trata, en todo caso, de dispositivos más cercanos al polo de la especificidad de uso que, en todo caso, ayudan a complementar las prácticas digitales

de algunos sujetos y que los sitúan en una posición más ventajosa en términos de multiplicidad de acceso, pero no tienen la misma relevancia en términos de aprovechamiento y desigualdad digital como la que pueden engendrar la distinción entre el uso de Internet desde el teléfono móvil y desde el ordenador.

"Pues tenemos dos iPads, los teléfonos móviles, claro está, y la televisión, de momento tenemos un portátil que no hemos encendido. Llevamos aquí poquito pero todavía no lo hemos encendido, pero sí, lo que más utilizamos es el iPad y el teléfono móvil. Nos parece más cómodo creo, que es más rápido entrar a Internet" (EP11, Hombre 1992)

En tercer lugar, un último punto relacionado con la multiplicidad de acceso que es necesario mencionar es el referido a la accesibilidad simultánea, esto es, al uso de varios dispositivos al mismo tiempo desde el mismo espacio y en el mismo horizonte temporal¹⁸⁹. Desgranando la enorme diversidad de prácticas digitales desplegadas por los sujetos a lo largo de las entrevistas podemos comprender la complementariedad e imbricación de los distintos dispositivos alrededor de diferentes contextos de uso y formas de accesibilidad, de forma que las tecnologías digitales han ido progresivamente incorporándose e integrándose más en profundidad a la vida cotidiana de los jóvenes. Dentro de esta lógica, la presencia de diversos dispositivos simultáneamente en el mismo horizonte de experiencia subjetiva es muy habitual a lo largo de los discursos de los entrevistados, quienes están muy acostumbrados a esta presencia múltiple de la tecnología en su cotidianidad. De hecho, es interesante cómo el uso del teléfono móvil, al ser un dispositivo inherentemente integrado con el propio cuerpo de las personas, acompañando y mediando su actividad, es utilizado de manera combinada con otro tipo de dispositivos tecnológicos más físicamente delimitados, como por ejemplo el ordenador, la televisión o la videoconsola. Esto crea situaciones novedosas desde el punto de vista de la experiencia de uso, ya que una persona puede estar viendo una película mientras consulta alguna red social desde su teléfono móvil, o puede estar trabajando delante del ordenador mientras recibe mensajes a través de alguna aplicación de mensajería instantánea. El uso de diversos dispositivos en un mismo contexto social es una práctica habitual entre los jóvenes, permitiendo acceder a la red a través de diversos dispositivos tecnológicos, incluso aunque muestren una mayor afinidad por un tipo de dispositivos u otros. Hay que tener en cuenta, además, que el panorama tecnológico multimediado en el que vivimos actualmente favorece la interconectividad e interactividad entre diversos tecnológicos, que pueden usarse conjuntamente de manera cada vez más sencilla y práctica, como cuando alguien conecta el ordenador portátil al televisor a través de un cable HDMI, utiliza el teléfono móvil como mando a distancia para la smartTV o comparte archivos y contenido audiovisual a través de la red wifi del hogar. Este tipo de prácticas multidispositivo es cada vez más frecuente entre los jóvenes, facilitadas por un acceso a Internet cada vez menos constreñido a un espacio físico particular y por la emergencia de redes inalámbricas de comunicación entre los dispositivos cada vez más potentes (Wifi, Bluetooth, NFC).

"Ya que estoy haciendo un trabajo en el ordenador sí que es cierto que me pongo Youtube, me pongo Spotify, o lo que sea, (...) tienes el ordenador pero es que tienes el móvil al lado. Entonces

¹⁸⁹ El concepto de acceso simultáneo se parece al de uso multitarea, que ha sido fuertemente atacado por las neurociencias (Kirschner y De Bruyckere, 2017), al entender que más que tareas simultáneas a lo que asistimos es a una focalización intermitente entre varias tareas diferentes. En nuestro caso no defendemos que los jóvenes sean capaces de utilizar varios dispositivos a la vez, sino que varios dispositivos pueden formar parte de un mismo marco fenomenológico temporal de experiencia, como cuando se consulta el móvil una información que hemos visto en la televisión.

en el móvil estás mirando las aplicaciones, estás mirando Instragram, Facebook, Whatsapp y Telegram, y el ordenador simplemente estás con la música puesta en el Youtube y haciendo el trabajo que estés haciendo.” (EP2, Mujer 1994)

“Ahora ya, teniendo la SmartTV, pues no te sé decir si lo veré más desde la tele, pues seguramente. Aunque lo ponga desde el iPad y lo envíe hacia la tele, porque me parece más cómodo de manejar aun el iPad, que la tele. (...) La aplicación de Youtube tiene un botoncito y le das, se conecta solo con la tele y empieza solo a reproducirse. Y luego ya como que se queda abierto Youtube, como que ya puedes cerrar la aplicación del iPad y ya sigue en la tele. (...) Estoy más hecho a al iPad que a la tele. La tele tienes que estar letra por letra buscando, por ejemplo un vídeo, con el mando, letra por letra, con las flechitas, en el iPad puedes escribir con los dedos. Entonces me parece bastante más cómodo.” (EP11, Hombre 1992)

8.2. CONTEXTOS SOCIALES DE ACCESIBILIDAD DIGITAL.

En esta segunda sección del capítulo dedicado a la accesibilidad digital vamos a centrarnos en el análisis de los principales contextos de uso de Internet, esto es, en los diferentes espacios físicos y sociales en los que los jóvenes utilizan habitualmente los dispositivos tecnológicos digitales. A lo largo de la sección anterior hemos ido progresivamente desgranando las principales dimensiones que estructuran la accesibilidad de los sujetos a la red, destacando cuatro ejes. Los ejes de la espacialidad y la temporalidad son las coordenadas básicas por las que se estructura nuestra experiencia subjetiva del mundo que nos rodea, mientras que los ejes de la especificidad y de la multiplicidad aluden a los importantes procesos tecnosociales de convergencia de prácticas digitales, a la imbricación de cada vez más actividades sociales por la tecnología y a la emergencia de nuevos dispositivos capaces de conectarse a Internet, lo que genera un panorama tecnológico digital mucho más complejo del que encontrábamos hace unas décadas. Esta complejidad de formas de accesibilidad digital conduce a la necesidad de indagar sobre los contextos específicos de uso de los dispositivos tecnológicos, que se han multiplicado enormemente en las últimas décadas. De ser una herramienta de trabajo circunscrita al ámbito de la oficina durante los 90, Internet pasó a partir del cambio de milenio a convertirse rápidamente en la realidad cotidiana en los hogares españoles. Más allá del espacio laboral, de los centros de estudios y del hogar, pronto cada vez más lugares fueron incorporándose a la sociedad digital, apareciendo nuevas necesidades de conectividad por parte de los usuarios y multiplicándose los espacios en los que se ofrecía acceso a la red, como locutorios, bibliotecas, cibercafés, escuelas, centros cívicos, etc., como un intento de lidiar con los enormes riesgos sociales derivados del acceso desigual y diferencial de los sujetos a Internet. A partir de la primera década de siglo, sin embargo, el panorama se modificó por completo, reestructurándose las formas de accesibilidad digital gracias a la llegada y posterior universalización de los teléfonos móviles inteligentes y de las tarifas de banda ancha móvil, habiéndose convertido en unos pocos años en la piedra angular de la conectividad cotidiana por parte de los sujetos, al menos en los países occidentales. Las profundas transformaciones tecnológicas y sociales que hemos transitado en las últimas dos décadas, por lo tanto, dibujan un panorama de conectividad digital múltiple, compleja, de formas de interacción social multimediadas por los dispositivos tecnológicos, que forman parte consustancial de nuestra vida social.

Tabla XXXIV. Resumen de los contextos de accesibilidad digital

Contexto	Dispositivos principales	Tipo de uso principal
HOGAR	Ordenador	Multiplicidad de usos
	Teléfono móvil	Comunicación-información inmediata
	Tablet	Entretenimiento
	TV-Videoconsola	Entretenimiento (grupal)
PROFESIONAL - ACADÉMICO	Ordenador	Productivo
	Teléfono móvil	Comunicativo-organización
MOVILIDAD	Teléfono móvil	Comunicación-información inmediata
	Ordenador portátil	Productivo
	Tablet	Entretenimiento

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla XXXIV se recogen los principales contextos sociales de accesibilidad digital mencionados por los entrevistados, así como los principales dispositivos asociados al uso dentro de estos contextos y tipo de uso principal dentro de los mismos. Así, aunque el proceso de digitalización tiene como fin la integración de Internet y de las tecnologías digitales en todos y cada uno de los espacios y contextos de la vida cotidiana, en esta investigación vamos a centrarnos en tres de los espacios sociales de uso de Internet más importantes para los jóvenes en la actualidad: el hogar, el espacio de trabajo/estudios y el acceso en movilidad. En el epígrafe 9.3.1 analizamos el acceso a Internet en el hogar, tomando en consideración el uso cotidiano que los entrevistados realizan de los diversos dispositivos tecnológicos en sus propias casas, que se han configurado como uno de los espacios fundamentales de uso de las TIC. La accesibilidad en el hogar es multiforme, va más allá del mero entretenimiento o la comunicación, puesto que el espacio del hogar también se configura, en gran medida, como un espacio de trabajo, erosionándose las barreras tradicionales entre tiempo de trabajo y tiempo privado. En el epígrafe 9.3.2 nos centramos en el contexto laboral y el académico como espacios centrales de conectividad digital. Aunque es cierto que el mercado de trabajo y el mundo académico son muy diferentes en términos de prácticas sociales y uso de las TIC, creemos que pueden comprenderse mejor si los analizamos conjuntamente, debido a la importancia que tienen en los discursos de los entrevistados como contextos vinculados al uso productivo de las tecnologías digitales. Finalmente, en el epígrafe 9.3.3 reflexionamos sobre la posibilidad de entender el uso de las tecnologías digitales en movilidad, especialmente del teléfono móvil, como un espacio diferencial de uso de Internet, o al menos como un contexto de uso anclado físicamente a la propia corporalidad móvil de los sujetos pero que se independiza (relativamente) de los espacios físicamente constreñidos de uso.

8.2.1. El acceso a Internet en el hogar.

Si bien el desarrollo de Internet estuvo ligado, originariamente, con el intercambio de información entre grandes centros de procesamiento de datos que poco tenía que ver con el ámbito doméstico, es evidente que la gran generalización de esta tecnología entre la población estuvo ligada a la penetración cada vez mayor de los ordenadores personales en los hogares desde mediados de los años 90 y al desarrollo de las redes de conexión a Internet domésticas, primero a través de módem, después gracias a la tecnología ADSL y, posteriormente, a través de cables de fibra óptica. La generalización de Internet en la vida cotidiana, tal y como destaca Bakardjieva (2005), está íntimamente ligada a la penetración de esta tecnología en la cotidianidad del hogar y a su transformación en un dispositivo más de consumo dentro de nuestra vida diaria. De este modo, la accesibilidad a Internet en el ámbito del hogar se convirtió, desde comienzos del nuevo milenio,

en uno de los factores fundamentales de desigualdad digital entre las personas, de ahí que las primeras políticas de inclusión digital estuvieran destinadas a garantizar el acceso a Internet de aquellos grupos poblacionales que estaban excluidos de la posibilidad de pagar una costosa tarifa de Internet y de permitirse la compra de los únicos dispositivos tecnológicos, los ordenadores, que permitían aprovechar las potencialidades del ciberespacio. Este es, como ya vimos, el paradigma original de los estudios de brecha digital, lo que posteriormente se ha denominado brecha de acceso o primer nivel de la brecha digital (Compaine, 2001; Van Deursen y Van Dijk, 2013), que entendía que garantizar la difusión de la tecnología entre los colectivos que no tenían acceso a la misma serviría para paliar las desigualdades sociales que se vinculaban al aprovechamiento diferencial que los sujetos realizaban de las TIC. La enorme popularización de locutorios, cibercafés, centros cívicos y otros espacios alternativos para garantizar el acceso a la tecnología entre mediados de los 90 y los 2000 puede entenderse como una respuesta a las necesidades de conectividad digital de aquellos colectivos que no podían permitirse tener un ordenador y conexión a la red en casa, pero que sin embargo ya comenzaban a experimentar la necesidad de utilizar las TIC en su vida cotidiana. Pensemos, por ejemplo, en acciones tan cotidianas en la actualidad como redactar un curriculum a través de un procesador de texto, escanear o imprimir un documento, utilizar un pen drive –o un servicio de almacenamiento online– para guardar información importante; todas ellas son prácticas digitales que se han ido universalizando enormemente en los últimos veinte años, pero que ya eran importantes a comienzos de siglo.

Más allá de estos casos extremos de falta de accesibilidad mencionados por esta entrevistada, entre nuestra muestra de jóvenes la conectividad a Internet desde el hogar no supone una dificultad material, sino que más bien se configura como uno de los contextos vitales fundamentales de uso de las TIC. De forma resumida, podemos destacar que el ámbito del hogar se asocia habitualmente en los discursos de los entrevistados, en mayor o menor medida, con todos los dispositivos tecnológicos que hemos estado considerando con anterioridad. Así, se trata del ámbito, junto con el centro de estudios o de trabajo, en el que el ordenador, portátil o de sobremesa, es utilizado de manera más habitual, ya que podríamos señalar, retomando de nuevo a Bakardjieva (2005), que el hogar es el contexto fundamental con el que se ha vinculado tradicionalmente el uso del ordenador, tanto como herramienta de trabajo como, principalmente, como herramienta de ocio y entretenimiento. Más allá del ordenador, el hogar aparece también vinculado con la videoconsola y la televisión, dos equipamientos mucho más minoritarios y a los que se adscribe un uso mucho más específico, pero que sin embargo están presentes en gran parte de los relatos de los sujetos, exclusivamente vinculados al ámbito doméstico, en el que desarrollan su potencial específico de uso. La tablet, como ya destacamos, también se asocia habitualmente a la accesibilidad del hogar o, para ser más precisos, a un tipo de accesibilidad en movilidad que se circunscribe a los límites espacialmente fijados de la casa –y por supuesto al alcance de la red Wifi. Es verdad que existen casos minoritarios en los que las tablets, por su condición híbrida entre teléfonos móviles y ordenadores portátiles, se vinculan con un tipo específico de accesibilidad en movilidad, pero a rasgos generales este dispositivo suele utilizarse de manera más habitual en el espacio doméstico, ya que presenta un gran número de redundancias en términos de potencialidad de uso con el teléfono móvil, por lo que los sujetos suelen preferir llevar únicamente este último, en vez de cargar con dos dispositivos distintos que únicamente se diferencian en el tamaño de la pantalla. Finalmente, también el teléfono móvil es un dispositivo importante dentro de la conectividad en el hogar, principalmente porque el teléfono móvil es el dispositivo más relevante en la actualidad a la hora de conectarse a Internet entre los jóvenes, independientemente del lugar y del momento en el que se encuentren. Al conceptualizarse como

una especie de apéndice a nuestra propia corporalidad, un artefacto que nos acompaña en todo momento y a todos los lugares, su uso no se limita al acceso en movilidad, sino que también atraviesa los distintos espacios físicamente fijados de conectividad, como puede ser el hogar. De hecho, como ya destacamos en el apartado anterior, una variante de accesibilidad muy habitual en la actualidad es lo que hemos denominado acceso simultáneo, esto es, el uso de dos dispositivos tecnológicos diferentes en el mismo horizonte de experiencia del sujeto. En el ámbito del hogar, por lo tanto, el teléfono móvil suele ser un dispositivo totalmente incorporado a la cotidianidad de los sujetos, que lo llevan consigo de un lado a otro de la casa, usándolo desde la cama y desde el baño, cuando están cocinando y cuando están viendo la tele, siendo molestados por el incesante aluvión de notificaciones cuando están intentado trabajar con el ordenador o manteniendo una conversación multimedia –que combina texto, imagen, audio y vídeo– con personas que no están físicamente presentes.

La primera característica que podemos destacar de la conectividad dentro del hogar, comparada con el resto de contextos y espacios de uso, es precisamente la multiplicidad de opciones de conectividad que tienen los sujetos dentro de este espacio; muchas más, por supuesto, que en el acceso en movilidad, pero generalmente también más que en el acceso desde otros lugares, como puede ser el centro de estudios o el trabajo. El acceso desde el hogar es importante porque es el espacio en el que se supone que los sujetos van a tener unas mejores condiciones de accesibilidad, en el que cuentan con una red de banda ancha (o fibra óptica) que les permite navegar a gran velocidad y aprovechar las diferentes potencialidades de los distintos dispositivos tecnológicos presentes, que son prácticamente todos, de manera múltiple y simultánea, asociados a usos más generales o específicos, pero en todo caso continuamente mediando la experiencia subjetiva que los jóvenes tienen de la realidad. Frente al resto de contextos de uso, que están limitados por cuestiones tecnológicas (capacidad de las redes de datos móviles, cobertura, etc.) o sociales (uso de la tecnología como una herramienta de trabajo, compartir el espacio de uso, etc.), el hogar es conceptualizado por los sujetos como el espacio de uso sin limitaciones, en el que pueden hacer lo que deseen sin ningún tipo de constreñimiento estructural, un lugar en el que el acceso a Internet está tan naturalizado y se da por supuesto con tanta frecuencia que constantemente los entrevistados obvian el hecho de que dicho acceso depende también de la presencia de determinados equipamientos tecnológicos, la contratación de una tarifa que garantice la conexión y de las discontinuidades que pueda sufrir el servicio.

“Se me hace más cómodo, si estoy sentada en la cama o estoy tumbada, pues con la Tablet. Entonces sí que lo uso mucho para las redes sociales, luego tiendas de ropa o cosas así, y para buscar alguna información que me interese. Incluso cuando me estuve sacando el carnet, pues para hacer tests o algún cursillo que me mandan desde el trabajo, pues lo hago directamente desde la Tablet porque se me hace más cómodo. (...) [El ordenador de sobremesa] no lo suelo usar, la verdad, mucho, a no ser que tenga que hacer algo que me requiera más concentración, que tenga que sentarme en la mesa, si tengo que coger algún apunte o algo así (...). O, si tengo que consultar algo en el email que sea muy urgente, como ya lo tenemos en el teléfono y en la tablet, a no ser que lo quiera ver como más en detenimiento, pero si no nada.” (EP27, Mujer 1995)

La otra característica fundamental del acceso a Internet en el hogar, más allá de la multiplicidad de dispositivos, es la variedad de formas de uso asociadas a este espacio, frente al resto de contextos de uso, donde las prácticas digitales son mucho más específicas. Si en el caso del contexto laboral y académico hablaremos del uso de la tecnología como una herramienta de trabajo, de productividad, en el acceso en movilidad hablaremos de la importancia de la búsqueda inmediata de información y la comunicación constante con el contorno social del sujeto. En el caso

del hogar, en cambio, podemos hablar de que todas y cada una de estas formas de apropiación tecnológicas están, en mayor o menor medida, presentes en algún momento en los discursos de los entrevistados. Por un lado, debido a la enorme penetración de los ordenadores, el ámbito doméstico se configura como un espacio de trabajo, complementario a la oficina o a la universidad, donde los jóvenes habitualmente realizan informes, presentaciones, responden correos electrónicos, se comunican con sus compañeros de trabajo para organizar la jornada laboral del día siguiente o se dedican a estudiar y buscar información relativa con a su carrera. No se trata tanto de que, gracias a las posibilidades de las telecomunicaciones en la actualidad, se haya generalizado el tele-trabajo, esto es, que las personas ya no necesiten ir a la oficina y puedan trabajar desde casa, sino que, además de trabajar desde la oficina, es habitual que las personas también trabajen desde casa, debido a que, en muchas ocasiones, únicamente hace falta disponer de un ordenador, de una conexión a Internet y de unos cuantos programas informáticos para convertir el ámbito doméstico en un espacio más de productividad laboral. Esta erosión entre el tiempo de trabajo y el tiempo de ocio (Agger, 2011), derivada de los cambios organizativos del capitalismo tardío y los avances de las tecnologías de la información y la comunicación está enormemente presente en los discursos de los entrevistados, para quienes el tiempo de uso de Internet en el hogar, especialmente en el caso del uso del ordenador, es un tiempo productivo, de realización de actividades prácticas vinculadas con los estudios o con el trabajo.

“Pues bueno, yo tengo varios usos, uno de ellos es como trabajo. Yo trabajo en una granja escuela, pero además me quedo en Madrid, a veces. Entonces tengo que tener una conexión a Internet bastante continua, porque me llegan mails, tengo que responder bastante rápido, y ese el uso, así como redes sociales, que también las tengo, solo para el trabajo. (...) Recibo emails, mando emails, también utilizo Facebook, Instagram, y Twitter, (...). Y así de uso de Internet básicamente eso. También trabajo con una página web, entonces también tengo que tenerla un poco al día, meterme en ella y demás.” (EP20, Mujer 1990)

Por otro lado, el hogar también es, simultáneamente, el principal espacio de ocio y entretenimiento tecnológicamente mediado que aparece en los discursos de los entrevistados. Si el uso productivo de los dispositivos tecnológicos en el hogar se circunscribe básicamente al ordenador, en el caso del entretenimiento la variedad de usos y dispositivos es mucho mayor. Así, encontramos el consumo de contenido audiovisual, ya sea en forma de películas, series, canales de Youtube, aplicaciones y servicios de música online, etc., que se despliegan a través de una amplia variedad de dispositivos, desde el propio ordenador, el teléfono móvil, la tablet o la televisión, e incluso la videoconsola en aquellos casos en que se dispone de una con conexión a Internet. Este consumo de contenido audiovisual, básicamente, puede agruparse en base a la individualidad o compañía en el uso. Así, dispositivos como el teléfono móvil, la tablet y el ordenador portátil son utilizados cuando el contenido audiovisual se visualiza de una manera individual, mientras que la televisión o la conexión del ordenador portátil al televisor, son más habituales cuando la película o la serie va a ser vista por varias personas. Otro uso vinculado al hogar y al entretenimiento, por supuesto, tiene que ver con el consumo de videojuegos, que es una práctica bastante habitual dentro de los discursos de los entrevistados, aunque no está generalizada en todas las entrevistas. En este caso, encontramos dos formas básicas de apropiación tecnológica principales, aquellos que juegan a través del ordenador, generalmente un ordenador de sobremesa especialmente diseñado para jugar, y aquellos que utilizan alguna videoconsola, conectada a la televisión. Aunque nuestras entrevistas no se enfocan específicamente en la dimensión videolúdica del uso de la tecnología, en líneas generales podemos destacar que el ordenador se asocia con un juego más intensivo y más individual, o en

todo caso compartido a través de la red, es decir, jugando con personas que no están físicamente presentes, mientras que la videoconsola se asocia con un tipo de juego más casual y eminentemente social, ya sea a partir de un grupo de amigos físicamente presentes en el salón o mediante juegos online¹⁹⁰.

“¿QUÉ CONSOLAS HAS TENIDO? (...) Pues las he tenido por orden, he tenido la Play 1, la 2 y ahora tengo la 3. De hecho, es de mi hermano, pero como él no la usaba al final me la quedé yo. Y no tenemos muchos juegos porque me parece que tiene de fútbol, típico el Call of Duty, o así. No son muy buenos, pero bueno, de vez en cuando me los pongo, el San Andreas, me parece. Cosas así, pero bueno, cuando me aburro pues también juego. (...) Cuando me da un poco la nostalgia me da por jugar, pero no soy de las típicas que juegan online con otra gente, prefiero jugar a mi bola, yo, Modo Historia y ya está.” (EP27, Mujer 1995)

Además del uso productivo y vinculado al entretenimiento, el acceso a la información y la comunicación también son dimensiones importantes del uso de Internet que están presentes en el contexto del hogar. En el caso del acceso a información, generalmente se utilizan los dispositivos más móviles, como smartphones y tablets, para realizar consultas rápidas que no requieren demasiado tiempo, mientras que el uso del ordenador se circunscribe a consultas que necesitan más detenimiento o disponer de una pantalla más grande para poder leer un texto más largo con comodidad, por lo que ejemplifican un tipo de consumo de información que se acerca más a un uso productivo de las tecnologías que a la mera resolución de una duda rápida, la cual puede hacerse más fácilmente desde el teléfono móvil que, a fin de cuentas, acompaña continuamente a las personas en sus desplazamientos cotidianos. Finalmente, con respecto a la comunicación, actualmente el uso del teléfono móvil es mucho más habitual que el del ordenador, debido principalmente a la gran universalización de las aplicaciones de mensajería instantánea, como Whatsapp o Telegram, y al uso cotidiano de redes sociales, como Instagram, Facebook, Twitter o Snapchat, que suelen estar mejor adaptadas al teléfono móvil que al uso desde el navegador del ordenador. Existen, sin embargo, excepciones a esta norma general, ya que hay entrevistados que prefieren el detenimiento y la comodidad del uso del ordenador, mientras que otros están más acostumbrados a la rapidez, inmediatez y características de los dispositivos móviles, que se basan en pantallas táctiles y diseños simplificados de las aplicaciones. En todo caso, lo que es importante recalcar es que el uso del teléfono móvil, sobre todo para fines comunicativos y de acceso a la información, no desaparece en el ámbito del hogar debido a la presencia de otros dispositivos, sino que, al contrario, se potencia su uso gracias a las facilidades que ofrece la conexión a la red Wifi del hogar, que hace que no sea necesario depender de la red de datos móviles, generalmente mucho más limitada a la hora de descargar información muy pesada en términos de gigabytes (como vídeos, fotos, etc.).

En resumen, en este apartado hemos destacado cómo el hogar continúa siendo uno de los contextos más importantes de uso de Internet, no solo desde el punto de vista de la socialización

¹⁹⁰ Esta distinción entre el ordenador y la videoconsola según la intensidad de uso (intenso/casual) y la individualidad (individual/compartido) es bastante simplista, ya que la realidad del consumo de videojuegos en la actualidad es mucho más compleja, con sistemas y plataformas que permiten el uso de los ordenadores de forma compartida en juego local y formas de apropiación de la videoconsola muy intensivas e individuales, sobre todo cuando nos referimos a videojuegos exclusivos para dichas plataformas (PS4, Xbox One, Nintendo Switch, etc.). Sin embargo, como esquema general nos sirve para situar la mayor parte de las prácticas videolúdicas que han aparecido en los discursos de los entrevistados dentro del contexto espacial del hogar, sin menospreciar el hecho de que la realidad es mucho más compleja, y se necesitaría un diseño de investigación centrado en los videojuegos para captar los distintos matices que se pueden presentar a la hora de analizar las prácticas de los jóvenes.

tecnológica del individuo –en muchos casos es el primer espacio desde el que accedieron habitualmente a Internet–, sino también en sus prácticas cotidianas actuales. Así, se caracteriza por ser un espacio enormemente versátil desde el punto de vista de los dispositivos tecnológicos presentes y de la variedad de usos y prácticas digitales desplegadas, el espacio “natural” de uso de Internet, en el que los sujetos esperan que exista una disponibilidad constante del acceso a Internet. A diferencia de los contextos más profesionales y académicos, así como del acceso a la red en movilidad, el espacio del hogar es muy difícil de caracterizar desde el punto de vista del tipo de uso que los sujetos realizan de las tecnologías digitales, ya que nos obliga a indagar en las diferentes prácticas concretas, formas específicas de domesticación tecnológica vinculadas a los propios intereses, motivaciones y condiciones particulares de los sujetos, así como a sus procesos biográficos de socialización tecnológica. Como esta labor la realizaremos en capítulos posteriores, en este epígrafe simplemente es importante destacar la enorme variedad de usos y formas diferentes de apropiación de las TIC que conviven de manera habitual en el espacio del hogar, y que continúan configurando una de las dimensiones fundamentales de la experiencia digital de los sujetos, a pesar del gran avance en los últimos años de la conectividad en movilidad.

8.2.2. El contexto laboral y académico como espacio de conectividad digital.

Si bien el acceso a Internet en el hogar permitió la enorme generalización de esta tecnología entre la población desde finales de los años 90, pasando a formar una parte consustancial de la experiencia vital cotidiana de los sujetos, el uso de las tecnologías digitales desde el ámbito laboral es, sin lugar a dudas, otra de las dimensiones fundamentales que han permitido el avance y desarrollo tan acelerado de la sociedad de la información. No hay que olvidar que el surgimiento de Internet se vincula, particularmente, con el despliegue de una red de comunicación que permitiera conectar los grandes centros de cálculo y computación de las grandes universidades (Castells, 2011a), como un medio de compartir información entre distintos centros académicos y de investigación diseminados espacialmente a lo largo y ancho de la extensa geografía norteamericana –y posteriormente mundial. Por lo tanto, el desarrollo de una red global de intercambio de información no pretendía, al menos originariamente, la transformación de las formas de comunicación, acceso a la información y entretenimiento de la población general, ya que no podían atisbarse las consecuencias que la revolución informacional tendría en la vida cotidiana de los sujetos. Con la convergencia de diferentes procesos tecnológicos (reducción del tamaño de los ordenadores, mejora de las capacidades de computación, extensión de redes cableadas e inalámbricas de comunicaciones, etc.) y socioeconómicos (generalización de las economías de escala, aumento de la movilidad transnacional, globalización económica y cultural, etc.) los nuevos avances tecnológicos en los sectores de la información y la comunicación rápidamente pasaron del ámbito académico al mundo laboral, convirtiéndose en una herramienta tecnológica coadyuvante en el desarrollo de las nuevas formas de organización laboral post-fordistas desde el último tercio del siglo pasado. Paulatinamente, los cambios macro-estructurales también comenzaron a tener efectos en las prácticas micro-sociales de los sujetos que se desarrollan en los campos laboral y académico, de forma que el proceso de digitalización de los puestos de trabajo y de los distintos contextos educativos, si bien no está totalmente universalizado, sí que es una realidad bastante habitual dentro del horizonte de experiencias vitales cotidianas de los jóvenes en la actualidad. En este epígrafe, por lo tanto, vamos a desgranar las principales formas de domesticación tecnológica presentes en los contextos laborales y académicos en los que los jóvenes desarrollan parte de su actividad diaria, destacando las distintas prácticas sociales asociadas a los dispositivos digitales dentro de estos contextos.

Con punto de partida, podemos destacar que, en la actualidad, la incorporación de Internet a los espacios de trabajo y estudio está enormemente universalizada. Por un lado, tendríamos el teléfono móvil, que es un dispositivo que está muy presente en la mayor parte de los puestos de trabajo, incluso aquellos que no requieren del uso de Internet, ya que sirve sobre todo como una herramienta de comunicación enormemente útil, especialmente gracias a la aparición de servicios como los grupos de Whatsapp, que permiten organizar y repartir tareas entre los distintos trabajadores de un mismo equipo sin que sea necesario realizar llamadas o enviar mensajes individuales. Asimismo, el uso de grupos de Whatsapp también está enormemente generalizado en la universidad, donde sirve también como una herramienta colectiva de organización de los miembros de los distintos grupos de trabajo y para compartir información relevante para los alumnos. Así, este uso comunicativo de los dispositivos móviles en el ámbito laboral y académico es muy habitual a lo largo de los discursos de los entrevistados –únicamente varía según el tipo de trabajo o carrera que los entrevistados están cursando–, ya que reduce la necesidad de realizar reuniones de trabajo continuamente con fines organizativos, pero, por otra parte, también genera en algunos casos una cierta sensación de hiper-conectividad constante que es rechazada en algunos casos, sobre todo cuando estos grupos de Whatsapp son utilizados para fines extra-laborales, como interacciones informales, enviar contenido audiovisual, memes, realizar chistes, etc. Asimismo, la incorporación de este tipo de aplicaciones comunicativas crea en los entrevistados la necesidad de pertenecer a grupos en los que, en otras circunstancias, no querrían estar, así como una cierta dependencia tecnológica, ya que el hecho de tener Whatsapp se convierte en una necesidad más para poder realizar de manera adecuada el trabajo, incluso aunque éste no esté realmente relacionado con el uso de estas aplicaciones tecnológicas.

“Pues, probablemente en el trabajo conversaciones de Whatsapp. (...) Incluso yo tengo sensación de que a veces me distrae el móvil, porque estás como muy pendiente, ¿no? Pero uno de los problemas que tenemos es que, entre nosotros, muchas veces para temas de trabajo nos comunicamos a través del teléfono móvil. Entonces ya tienes la sensación de que te mandan un Whatsapp, ‘tienes que ir a ver a tal paciente’, y si tú no estás pendiente de mirar el teléfono. O sea, todo el mundo da por hecho que tú vas a estar mirando tu teléfono cada dos por tres, porque en vez de llamarte, o que te venga a buscar, a decirte lo que tienes que hacer, a veces te mandan esa información por el teléfono. Que eso lo hablaba el otro día con una compañera, de otra especialidad, y me decía que a ella le estresaba, porque al final estaba obligada a estar muy pendiente del teléfono y ya, acabas mirando otras cosas que no tienen que ver con ese grupo relacionado con el trabajo. Porque claro, te mandan al teléfono mensajes muy relevantes con lo que tienes que hacer en tu día a día.” (EP16, Mujer 1982)

“El Whatsapp me lo puse para un trabajo, otro trabajo que tenía, que me mandaban todo por ahí y tenía que hacerlo sí o sí. Estuve tiempo sin tener Whatsapp en ese mismo trabajo, pero al final era mucho más ventajoso para mí tener Whatsapp, más que nada porque podía modificar mis horarios. Entonces, si no lo tenía, al final tenía que llamar a la jefa, y era como mucho más intrusivo, no sé cómo decirte.” (EP20, Mujer 1990)

Por otro lado, encontramos aquellas actividades laborales y espacios académicos que sí que se vinculan directamente con el uso del ordenador. En el caso del ámbito laboral, nos referimos a aquellos puestos de trabajo que se fundamentan, total o parcialmente, en el uso habitual del ordenador como una herramienta laboral más, de forma que una parte fundamental del tiempo de trabajo de los sujetos se pasa delante del ordenador. Son los casos tradicionales del trabajo de oficina que se basa en el uso de programas de ofimática, correo electrónico, programas específicos de programación, organización empresarial y muchos otros, según las condiciones específicas del

puesto en cuestión, pero también otro tipo de trabajos como pueden ser el de la recepción de un hotel (EP27), una consulta médica (EP16), la gerencia de un pequeño establecimiento (EP3) o una asociación de asistencia social (EP29) pueden requerir del uso habitual del ordenador para gestionar reservas, administrar pacientes, realizar pedidos o tareas organizativas y de comunicación, respectivamente. De hecho, todos los entrevistados que se han incorporado al mercado laboral y que trabajan habitualmente delante de un ordenador destacan la importancia que tiene este dispositivo dentro de su actividad diaria, siendo bastante habitual tener que pasar varias horas delante de la pantalla realizando distintas actividades vinculadas con el puesto de trabajo en cuestión, por lo que en estos casos el uso del ordenador en el trabajo se constituye como la segunda práctica digital más importante en la vida diaria de las personas, solo por detrás del teléfono móvil y superando con creces al resto de usos vinculados al ocio y el entretenimiento.

“Bueno, entendiendo Internet como algo conectado un poco al resto de cosas, yo lo uso, sobre todo, para extraer información. Luego también, como mi trabajo está vinculado a temas de análisis de datos y demás, también busco muchas bases de datos, así decirlo, a lo mejor en el INE y otras fuentes. Y sobre todo el correo electrónico, claro, sobre todo el correo, que es el medio de comunicación principal cuando estás en una oficina, o sea que. (...) Luego uso aplicaciones internas de la empresa, también estoy muy vinculado a tema de proyectos digitales. (...) Yo trabajo en una financiera, trabajamos con muchas tiendas, puntos de venta, que lo que tienen que hacer es tramitar, a través de Internet, las operaciones. Entonces yo superviso un poco eso a través de herramientas de monitorización, por así decirlo, de actividades. También estamos ahora trabajando mucho en temas de telefonía vinculadas con datos digitales. Entonces es, un poco, los dos canales simultáneos, tienes por un lado la telefonía, pero por otro lado estamos extrayendo información de los clientes, y demás, a través de medios online. Y luego búsqueda... sobre consultas, pues a lo mejor, ‘oye, mira a ver la competencia que hace’; pues te metes, miras a ver la competencia, cómo tienen los procesos, cómo tienen las páginas web. O sea, un poco para extraer información, en realidad.” (EP10, Hombre 1984)

“A ver, yo trabajo en un hotel, entonces todo el rollo de lo que es el email, los programas con los que gestionamos las reservas y todo eso está conectado a Internet. Entonces, en el momento en el que se nos cae la fibra o lo que sea tenemos un problema, porque claro, ya no es todo tan manual como antes. Entonces sí que es verdad que dependemos mucho de eso, y yo la verdad es que lo uso bastante. (...) Gestionamos reservas de la gente, buscamos información, pues sí tenemos que contratar algún tour, o alguna cosa. Luego lo típico, mirar alguna calle, porque aunque seas de Madrid no te sabes todo, algún teléfono por si algún cliente tiene que llamar a alguna aerolínea, compañía de viajes, cosas así, más buscar información.” (EP27, Mujer 1995)

En el caso del ámbito académico, el uso del ordenador está casi universalmente presente en el ámbito universitario, donde se ha convertido en una necesidad inherente al hecho de estudiar cualquier carrera. No se trata solo de que sea necesario el manejo de un procesador de textos para realizar cualquier tipo de trabajo o informe, sino que cada vez más la propia gestión académica y la dinámica cotidiana de las asignaturas está más vinculada con las tecnologías digitales. Así, cada vez es más habitual que en las distintas asignaturas y cursos se exija la utilización de un campus virtual, una plataforma online en la que los profesores pueden colgar los distintos contenidos teóricos tratados en el aula, pueden encargar prácticas y trabajos concretos, anunciar novedades o incidencias, acordar entregas de los trabajos controlando que nadie pueda entregarlo más tarde de la fecha acordada (ya que la plataforma bloquea automáticamente los envíos posteriores a la fecha límite), y un sinfín de posibilidades más. Por un lado, la existencia de este tipo de plataformas hace que, para los alumnos, sea más fácil acceder

a los contenidos de la asignatura y puedan consultar información relativa a la misma sin tener que desplazarse al centro universitario, pero por otro lado también crea importantes conflictos, ya que exige un proceso de alfabetización digital específico en el uso del campus virtual que requiere tiempo y dedicación, por lo que la disponibilidad de poder utilizar un ordenador y de tener los conocimientos suficientes para utilizar la plataforma simplemente se da por supuesta. Además, este tipo de plataformas también crean dinámicas de monitorización y de vigilancia del trabajo cotidiano de los alumnos, por lo que algunos entrevistados expresan que están perdiendo una parte fundamental de su experiencia universitaria siendo controlados y continuamente monitorizados en su desempeño académico. Además, la digitalización de la universidad no solo se circunscribe al uso del campus virtual en las aulas, sino a toda una serie de procesos administrativos (inscripción, matrícula, gestión de la biblioteca, solicitud de servicios, etc.) que cada vez más también se desplazan al ámbito online, requiriendo de la conectividad a la red desde un ordenador –los teléfonos móviles no suelen funcionar bien para este tipo de tareas– y exigiendo tiempo por parte de los usuarios para adaptarse a las propias plataformas y herramientas online de sus centros universitarios.

“Ahora tener que comunicarte por la plataforma, para la gente que empieza nueva, que no sabe, es una complicación. O sea, ¿por qué no tienes un correo de clase dónde hable todo el mundo, dónde se envíen las cosas? El otro día había que hacer un trabajo grupal, que una persona tenía que hacer una pregunta y tú tenías que responder a esa pregunta. Pues estuve tres horas buscando cómo encontraba la pregunta, porque no te pone facilidades. No te pone exactamente, ‘pregunta aquí’. En el correo te sale directamente la notificación y te sale, ‘te ha enviado tal pregunta’. (...) Yo es que, por ejemplo, en la universidad echo muchísimo de menos escribir. Parecerá una tontería, pero echo de menos el boli y el papel. A mano, echo de menos que a lo mejor una profesora esté dictando algo y poder coger los apuntes. (...) Y no sé, que te envíen los apuntes por una plataforma, que todos mis compañeros puedan ver el trabajo que yo he enviado, cuando por Gmail, en este caso, es más privado. O el tener que entregar un trabajo en papel, a ver, que sí, que eso tampoco estoy de acuerdo, a ver si me explico, porque tienes que ir a imprimirlo y ya te quita tiempo. (...) No tienes un gasto, que lo puedes entregar en el momento y no tienes que esperar al día siguiente a llegar a clase. Que un día se te olvida en casa y la profesora te puede decir, ‘venga, tráemelo mañana’. Pero hay profesores que te dicen ‘no’. Entonces por el campus virtual pues lo tienes y lo envías, lo envías directamente y ya te olvidas. No es hacerlo, bajas a la papelería, lo imprimes, imagínate que te lo imprimen descolocado, tienes que volver a imprimirlo, volverte a tu casa, volver a cuadrarlo. No sé, es una ventaja” (EP24, Mujer 1996)

En resumen, el espacio de trabajo y el lugar académico son dos de los contextos más importantes de socialización tecnológica y adquisición de destrezas digitales por parte de los usuarios y, aunque en ocasiones el tipo de alfabetización digital vinculada al puesto laboral o a la carrera estudiada no se traduce necesariamente en un mejor aprovechamiento tecnológico en otros contextos, en otros muchos casos sí que existe la posibilidad de transferir conocimientos digitales adquiridos en el trabajo y en los estudios a otros espacios de la vida cotidiana, especialmente en lo que se refiere a la familiarización con el uso de los ordenadores. Por un lado, el uso de herramientas comunicativas ampliamente generalizadas, como por ejemplo los grupos de Whatsapp, se constituye en la actualidad como una necesidad más dentro de los ámbitos laborales y académicos, de forma que, en cierta medida, las personas que participan en estos espacios se ven forzadas a utilizar este tipo de aplicaciones para fines de organización de tareas e interacción entre los distintos miembros del equipo o grupo de trabajo. Por otro lado, el proceso de alfabetización digital ligado al uso de ordenadores en el trabajo y el centro de estudios puede transferirse a otros ámbitos de la vida de los sujetos, fomentando el aprovechamiento tecnológico

que realizan de estos dispositivos. En este sentido, es interesante recuperar la distinción realizada por Van Deursen y Van Dijk entre habilidades digitales dirigidas al medio y habilidades dirigidas al contenido (2014). Como ya vimos en el marco teórico, las primeras tienen que ver con las destrezas técnicas necesarias para hacer operar los dispositivos tecnológicos, mientras que las segundas tienen más que ver con el tipo de uso que los sujetos realizan de dichos dispositivos. En el caso de los teléfonos móviles, las habilidades orientadas al medio están bastante extendidas entre la mayor parte de los jóvenes, ya que se trata de dispositivos que están enormemente integrados en la vida cotidiana de los sujetos. En el caso del ordenador, sin embargo, no ocurre lo mismo, ya que no todos los entrevistados utilizan este dispositivo de manera habitual, por lo que la familiaridad con el manejo de sus sistemas operativos y el conocimiento de las potencialidades que ofrece no están distribuidas de manera equitativa entre los jóvenes, sino que dependen específicamente de los procesos biográficos de socialización tecnológica. Dado que los contextos de trabajo y estudios son dos de los espacios fundamentales en los que se produce esta incorporación de los ordenadores a la actividad diaria, aquellos entrevistados que están más familiarizados con el uso de este tipo de dispositivos en su ámbito laboral o académico están en mejores condiciones para transferir las habilidades técnicas adquiridas en el uso cotidiano de los mismos a otros ámbitos más personales de uso, pero que sin embargo pueden tener gran importancia, por ejemplo cuando es necesario redactar, escanear o imprimir un documento, instalar determinados programas, registrarse en cualquier servicio administrativo (declaración de la renta, búsqueda de empleo, solicitud de becas y servicios, entre muchos otros) o llevar a cabo prácticas sociales que, en definitiva, están intrínsecamente asociadas con el uso de un ordenador y son más difíciles de realizar –si no imposibles– desde un teléfono móvil. Este aspecto es el que hace relevante el uso de los ordenadores en el ámbito laboral y académico, ya que si bien las prácticas digitales concretas que se realizan en los mismos pueden no tener relación con otros ámbitos de la vida cotidiana digitalmente mediados, las habilidades digitales que se adquieren en la domesticación digital profesional –especialmente la adquisición de habilidades técnicas orientadas al medio– sí que son relevantes a la hora de utilizar estos dispositivos para otro tipo de actividades.

8.2.3. El acceso en movilidad como un espacio de uso de Internet.

Si el contexto profesional fue el ámbito original de desarrollo de la revolución de la información y el contexto doméstico sirvió para generalizar el uso de los dispositivos digitales a la población general, pasando los ordenadores de ser exclusivamente una herramienta de trabajo a convertirse en un espacio de ocio, interacción social y acceso al mundo, con la llegada de los dispositivos móviles, y la posibilidad de acceder a la red fuera de los espacios físicamente delimitados para ello, Internet se ha convertido en la última década en una parte dimensión fundamental de gran parte de nuestra actividad diaria y, por ende, en un mediador imprescindible de nuestra vida social. De este modo, Internet ha pasado de ser una plataforma tecnológica que ocupaba una parte importante del tiempo de los jóvenes en los hogares, durante la primera década del siglo XXI, a convertirse en una constante más dentro de la experiencia subjetiva de la realidad de la mayor parte de los jóvenes, estando continuamente presente como mediador de sus interacciones sociales cotidianas, fuente de información online imbricada con sus prácticas cotidianas offline y medio de entretenimiento siempre disponible e inagotable, puesto que siempre tiene nuevas actualizaciones que mostrar. Gracias a la enorme generalización de los teléfonos móviles entre la población juvenil, y no solo juvenil, y al abaratamiento y mejora de cobertura de las redes de banda ancha móvil, la conectividad a Internet en movilidad se ha

convertido en una faceta más de nuestra experiencia subjetiva del mundo que nos rodea. Es en este sentido en el que, en este epígrafe, intentamos mostrar algunos de los elementos que nos permiten entender el acceso a Internet en movilidad como un espacio o contexto de uso. O, una forma de conectividad ubicua y constante que completa los no lugares por los que transitamos a lo largo de nuestra interacción cotidiana. Para Marc Augé, acuñador de este concepto en su libro homónimo (2000), los no lugares son espacios de transitoriedad en los que no existe propiamente interacción social significativa (una estación de tren, un aeropuerto, el transporte público, un supermercado, etc.), por lo que son simples espacios de tránsito y movilidad de la vida moderna actual, que él denomina sobremodernidad, necesarios para cubrir las necesidades de desplazamiento de los acelerados sujetos modernos, pero sin ningún tipo de atractivo intrínseco. Aunque el modelo de Augé puede ser cuestionado en base a las diferentes formas de significación y dotación de sentido de los distintos actores sociales, lo que me parece más interesante del concepto de no lugar es su fuerte componente metafórico y retórico, presentando la hipérbole de una realidad en la que únicamente unos pocos espacios son socialmente significativos, mientras que el resto son meros espacios anónimos, vacíos de contenido, transitorios. En estos espacios, precisamente, es donde la aparición de la conectividad móvil es fundamental, ya que gracias a los dispositivos móviles las personas son capaces de estar conectadas con el mundo que les rodea incluso en aquellos espacios físicos que no tienen un interés intrínseco.

Así, si bien el acceso a la red en movilidad está casi totalmente monopolizado por el smartphone, es importante destacar otros dos dispositivos (la tablet y el ordenador portátil), que tienen características técnicas que permiten su uso móvil y son relevantes en algunas prácticas digitales concretas. En el caso de los ordenadores portátiles, se trata más bien de un dispositivo portable que de un dispositivo destinado a ser usado en movilidad, por lo que su potencialidad la podemos situar en permitir un uso similar al de un ordenador de sobremesa, pero pudiendo alternar el espacio físico concreto desde el que se accede al mismo. Esto es, se trata de dispositivos cuyo uso es mayoritariamente circunscrito a un espacio físico concreto, con una mesa o un escritorio en el que apoyarlo, pero con la posibilidad de ser transportados con mayor facilidad que los equipos de sobremesa, al poder utilizarse sin periféricos (ratón, teclado, altavoces, etc.), poder conectarse a la red Wifi de manera más sencilla y, sobre todo, ser mucho más ligeros. En el caso de las tablets, por otra parte, sí que nos encontramos con un dispositivo diseñado para ser usado en movilidad, al tratarse de un objeto ligero, en ocasiones dotado de conectividad a la red de banda ancha móvil y generalmente con el mismo sistema operativo que los teléfonos móviles, además de un uso táctil prácticamente idéntico. Entre los jóvenes entrevistados, sin embargo, se trata de un dispositivo mucho más minoritario que el teléfono móvil y el ordenador, circunscrito generalmente al ámbito del hogar. Sí que existen algunos casos, sin embargo, en los que se utilizan las tablets en movilidad, principalmente como dispositivos de lectura o de consumo de material audiovisual en el transporte público, debido principalmente a su mayor pantalla. Se trata, en todo caso, de un tipo de accesibilidad muy específica que únicamente es mencionada por unos pocos entrevistados y que intenta, en todo caso, resolver uno de los problemas de los teléfonos móviles, que es el limitado tamaño de la pantalla¹⁹¹.

¹⁹¹ Una de las hipótesis plausibles ante la falta de generalización en el uso de las tablets podría ser, precisamente, la tendencia que ha experimentado la industria de las telecomunicaciones en los últimos años a incrementar progresivamente el tamaño de las pantallas, de forma que los teléfonos de alta gama, que sirven como referentes para el resto de dispositivos, han pasado de contar con un tamaño de menos de 4 pulgadas en las primeras versiones a superar las 6 en la actualidad, en lo que habitualmente se denomina como phablet (mezcla de “phone” y “tablet”). Estos teléfonos de grandes dimensiones podrían haber desincentivado a las personas a complementar el uso del smartphone y la tablet, ya que la única desventaja del primero se vería, parcialmente, compensada. En todo caso, se trata de una

Nos centramos ahora específicamente en el teléfono móvil, que es concebido por los entrevistados como el dispositivo tecnológico inherentemente asociado a la accesibilidad en movilidad, ya que se trata de un objeto absolutamente cotidiano dentro de la actividad diaria de los sujetos, que les acompaña en sus prácticas de movilidad en sus diferentes interacciones con la realidad desde que se levantan hasta que se acuestan. Se trata de un dispositivo imbricado con la propia corporalidad de los sujetos, de forma que éstos mencionan que, cuando no lo llevan encima –por haberlo olvidado en casa, porque se ha roto o porque existe algún tipo de fallo en la red que impide la conexión–, se sienten desnudos, como si les faltase algo imprescindible a la hora de relacionarse con el mundo que les rodea. Es verdad que también se menciona en las entrevistas que una vez que se sobreponen a este desamparo ante la falta de conectividad digital, a esta desnudez metafórica, los sujetos pueden acostumbrarse de manera más o menos rápida a la vida diaria sin el teléfono móvil, pero este momento de *shock* inicial está muy presente en los discursos de los entrevistados, que se ven forzados a reconfigurar gran parte de sus prácticas cotidianas, que se habían configurado habitualmente a través de la mediación de los dispositivos móviles.

En este sentido, podemos presentar tres metáforas diferenciales que nos permiten comprender el grado de entrelazamiento que existe entre los teléfonos móviles y la actividad cotidiana de los sujetos: los teléfonos móviles como una caja de herramientas, como pasatiempo y como una caja fuerte de la propia identidad. En el primer de los casos, el smartphone es concebido como una caja de herramientas o como una navaja suiza, un dispositivo eminentemente práctico que permite a los sujetos relacionarse de manera más fructífera y provechosa con la realidad física que les rodea. Así, en vez de entender el espacio online y el mundo offline como entidades separadas, como la antigua metáfora del ciberespacio connotaba, nos encontramos con una realidad física offline cuyas posibilidades son aumentadas gracias a la mediación de la conectividad red, especialmente en el momento en el que la accesibilidad no depende de estar sentado delante de un ordenador en un lugar específico, sino que se despliega a lo largo de las trayectorias ordinarias de movilidad y de las interacciones cotidianas de las personas, desde el momento de apagar el despertador por la mañana –el despertador ya es el propio móvil– hasta el momento de consultar las últimas actualizaciones de la red social preferida antes de irse a dormir. En lo que respecta al uso en movilidad, los smartphones permiten construir una realidad aumentada, por utilizar un concepto que se ha puesto de moda en el ámbito tecnológico últimamente, que se superpone a la realidad física por la que transitan los sujetos, de forma que la experiencia de dicha realidad no se circunscribe únicamente a la información que aportan los sentidos, a la propia corporalidad desplegada en el espacio y el tiempo, sino también a la información en forma de bits contenida en el mundo online, accesible en cualquier momento a través de estos pequeños dispositivos táctiles. Si traducimos esta imbricación entre realidad física y realidad digital en prácticas concretas, podríamos ver cómo los sujetos están acostumbrados a utilizar la información contenida en Internet para relacionarse con su mundo offline de experiencia, como cuando buscan una dirección en Google Maps, orientándose a través de la ciudad, cuando buscan información sobre un monumento, una cafetería, un restaurante, los horarios de apertura de cualquier establecimiento, el itinerario que deben realizar en transporte público, el tiempo de espera hasta el próximo autobús, el estado de la cuenta bancaria a la hora de realizar un pago con tarjeta, entre un largo etcétera. En estos casos, nos encontramos con prácticas sociales que se despliegan en el mundo offline, pero que son aumentadas gracias a las potencialidades de la información contenida en Internet, motivo por el cual cualquier

hipótesis que va más allá de los objetivos de este epígrafe, en el que nos limitamos a interpretar los discursos y narraciones expresadas por los entrevistados en base a sus prácticas digitales en movilidad.

discontinuidad en la conectividad muestra a los sujetos el grado tan enorme de entrelazamiento entre las dimensiones online y offline de su experiencia.

“Bueno, también lo utilizo muchísimo a día a día con aplicaciones sobre los medios de transporte, para consultar cuándo va a pasar el bus, qué línea tengo que coger, para mirar rutas. Eso también, claro, también lo miro desde la universidad, para volver, pues antes de salir pues miro ‘a ver, ¿cuánto le queda al bus?’, ‘le quedan 10 minutos, pues bueno, me quedo un rato haciendo esto y salgo’, ‘o sale ya’, pues algo ya.” (EP5, Hombre 1995)

“Ha cambiado en algunas cuestiones para bien, y es que es súper útil, eso no lo puedo negar. O sea, desde para poder mirar cualquier cosa que necesites en cualquier momento, te pierdes y rápidamente pones el Maps y ves adónde ir, necesitas ver una cosa, qué precio tiene un museo, no sé, cualquier cosa” (EP8, Mujer 1987)

“Y luego lo típico, sí que usaba mucho al principio, porque me parecía increíble que pudieses mirar Wikipedia desde el móvil. Entonces pues estabas tomándote una cerveza con alguien, y yo hacía mucho de decir eso, ‘no me lo creo, voy a mirarlo’, a ver quién tiene razón. Pues ese tipo de cosas me impresionaba mucho que pudieses hacerlo. Joder, y luego el Google Maps, me parece que también eso es una cosa que, joder. Yo me acuerdo cuando iba a salir de casa, y miraba en el callejero el recorrido que tenía que hacer para ir a algún sitio, y te lo intentabas medio memorizar. O incluso alguna vez me fotocopiaba el callejero, cuando iba a ir a algún sitio. (...) A mí alguna vez me ha parado por la calle turistas a preguntarme cómo se va a algún sitio y se lo miro en el móvil” (EP16, Mujer 1982)

En segundo lugar, los teléfonos móviles también pueden ser entendidos como un pasatiempo, esto es, una forma de entretenimiento que permite evadirse de la realidad offline cotidiana en la que los sujetos están inmersos, sobre todo en aquellos espacios de transitoriedad –los no lugares que mencionábamos más arriba– en los que no hay ninguna actividad socialmente significativa para el sujeto en cuestión. En este sentido, los teléfonos móviles se han constituido como dispositivos esenciales de distracción y de abstracción de la realidad cotidiana, especialmente en contextos de espera y transitoriedad como el uso del transporte público o una cola para acceder a un bien o servicio determinado –trámites con la administración, comercios, espectáculos, etc.–. La sensación que tenemos a la hora de analizar las entrevistas es que, en parte debido a la conectividad instantánea y ubicua que permiten los teléfonos móviles y, en parte, debido a la aceleración de los ritmos de vida de la modernidad tardía, el umbral de los jóvenes para el aburrimiento se ha reducido enormemente, de forma que existe una cierta necesidad, un impulso, hacia estar siempre activo, realizando alguna actividad o consultando algo, aunque no se trate de una actividad de provecho, sino de un mero pasatiempo, una forma de entretenimiento. Esta continua incitación hacia la actividad, hacia la evasión de los no lugares faltos de sentido en nuestra actividad diaria, puede ser entendido como una especie de cautiverio lúdico, que nos atrapa en nuestra propia necesidad de estar entretenidos, de no aburrirnos, ya que parece como si no estar continuamente actualizados, continuamente orientados hacia la actividad, produjese en los sujetos una sensación de estar desaprovechando el tiempo. Este entretenimiento continuo, que permite dotar de sentido la transitoriedad experiencial de los no lugares que copan nuestra interacción cotidiana con la realidad física de nuestro entorno, toma la forma de un gran número de prácticas digitales asociadas al teléfono móvil, desde el uso de aplicaciones de mensajería instantánea para comunicarse con amigos, familiares o conocidos, pasando por la actualización y consulta de redes sociales, hasta el consumo de material audiovisual o de videojuegos especialmente diseñados para el teléfono móvil. La importancia no

está tanto en la práctica concreta asociada al smartphone, sino en esta utilidad del dispositivo como forma de evasión de una realidad cotidiana carente de significatividad o de atractivo por sí misma, constituyendo una forma de accesibilidad a la red contrapuesta a la que hemos mencionado con anterioridad. Así, el teléfono móvil es simultáneamente una caja de herramientas que nos permite aumentar digitalmente las potencialidades de la realidad offline y una forma de evasión de aquellos no lugares por los que tenemos que transitar cotidianamente pero que no nos aportan nada significativo.

“Todos los trayectos en el metro que antes iba leyendo un libro, pues ahora a veces voy leyendo un libro, pero otras voy mirando el Facebook. Creo que estoy más enganchada a Internet de lo que estaba cuando no lo tenía tan a mano en cualquier momento” (EP8, Mujer 1987)

“Pues la verdad es que yo creo que sí que estoy cada vez más enganchada, por decirlo de alguna forma, porque con el tema del móvil al final siempre estoy, vas en el metro, o te paras y, yo qué sé, estás esperando a lo que sea, y sí que me meto mucho. Pues para ver noticias, desde Twitter, que te llegan como enlaces de periódicos y tal. Y entonces, en eso, sí que lo uso a diario, para mirar cosas de ese tipo.” (EP16, Mujer 1982)

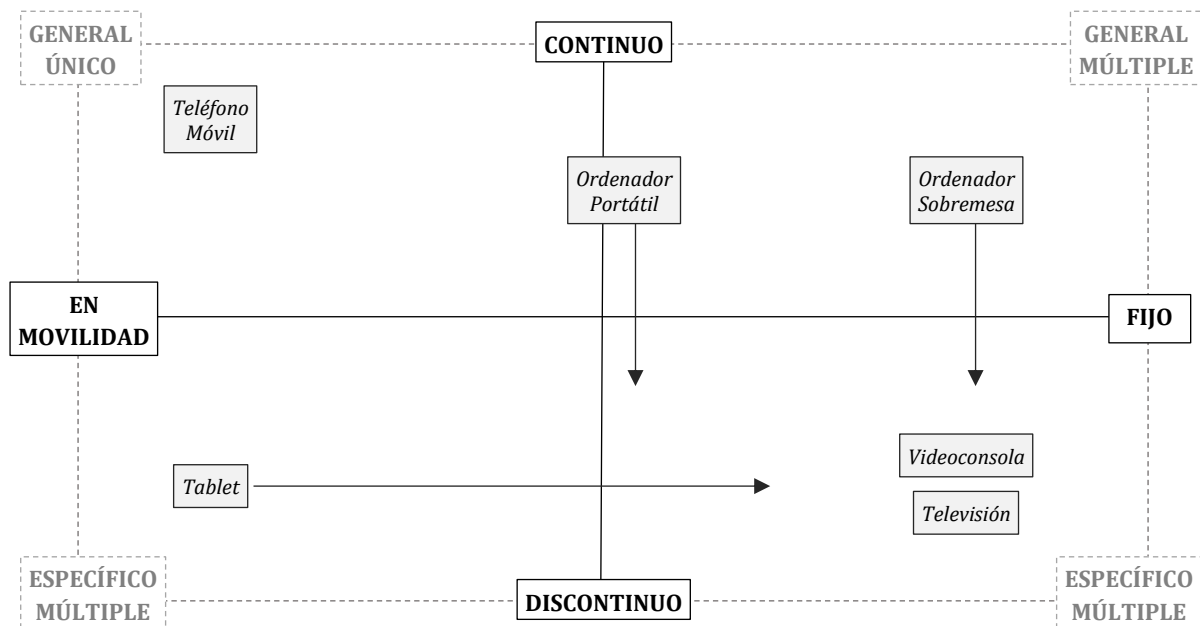
En tercer y último lugar, los teléfonos móviles pueden concebirse asimismo como una caja fuerte identitaria, esto es, como un repositorio en el que se almacenan la mayor parte de las interacciones sociales digitales de los sujetos, así como sus datos privados, contraseñas, cuentas bancarias, fotografías y otro tipo de material audiovisual íntimo, referido a la propia actividad diaria de los sujetos, y que utilizan habitualmente para relacionarse con la realidad que les rodea. Si el uso de los dispositivos móviles abre nuevos espacios de libertad y posibilidades entre los usuarios, al permitir complementar la realidad física offline con una realidad aumentada digitalmente, también la actividad digital de los usuarios deja una huella en el mundo digital que puede ser rastreada. Es evidente que gran parte de nuestras prácticas digitalmente mediadas, en la medida en que están asociadas a un usuario, a una clave personal, dejan un rastro en el mundo digital, ofrecen nuestra información como producto a las grandes empresas –como Google, Facebook, Apple, Microsoft o cualquier otra prestadora de servicios en el ámbito online– que ofrecen los servicios que utilizamos cotidianamente. Aunque una parte de esta monitorización de nuestras interacciones digitales, agrupadas y analizadas a través de grandes bases de datos con fines prospectivos y de segmentación estratégica de nuestras decisiones de consumo, está en cierta medida más allá de nuestra experiencia inmediata de la realidad, otra parte de esa información personal que es desplegada en el mundo digital está continuamente presente a través de nuestros teléfonos móviles, que contienen más información sensible sobre nosotros mismos que cualquier otro dispositivo que podamos utilizar de manera habitual. Así, ante la eventualidad de la pérdida o el robo de este dispositivo, los entrevistados se dan cuenta de manera inmediata de la gran cantidad de información privada que está recogida, en forma de bits, en un objeto tan pequeño y tan fácil de extraviar, lo cual genera una cierta sensación de inseguridad y de falta de privacidad en los usuarios. A fin de cuentas, a medida que un mayor número de prácticas digitales pasan a estar mediadas por el uso de los teléfonos móviles, esto es, a medida que el teléfono móvil se convierte en un dispositivo fundamental de accesibilidad general a la red entre los jóvenes, en detrimento del ordenador, también una mayor parte de la actividad diaria de los usuarios y de su identidad digital pasa a ser accesible a partir de estos dispositivos. La diferencia fundamental es que, si bien el ordenador se circunscribía, al menos parcialmente, a su uso en determinados lugares físicamente delimitados, en el caso del teléfono móvil las posibilidades de monitorización de nuestra actividad cotidiana se han incrementado

exponencialmente, hasta llegar a alcanzar nuestra propia corporalidad, que es el horizonte último sobre el que se asienta la accesibilidad digital en la actualidad.

8.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO

Hemos dedicado este primer capítulo del análisis cualitativo a indagar en las distintas formas y contextos de acceso a Internet entre los jóvenes, ya que parecía el mejor punto de entrada posible para ir desgranando los distintos dispositivos tecnológicos que son incorporados de manera habitual a la actividad diaria de los sujetos, así como los principales espacios sociales en los que los jóvenes utilizan Internet de manera habitual. Como resumen de las distintas dimensiones de la accesibilidad que hemos analizado en esta sección, en la figura 36 se presenta un esquema del posicionamiento de los distintos dispositivos tecnológicos utilizados por los sujetos en referencia a los cuatro ejes que estructuran la accesibilidad a lo largo de sus discursos.

Figura 36. Formas de accesibilidad digital por dispositivo: espacialidad, temporalidad, especificidad y multiplicidad

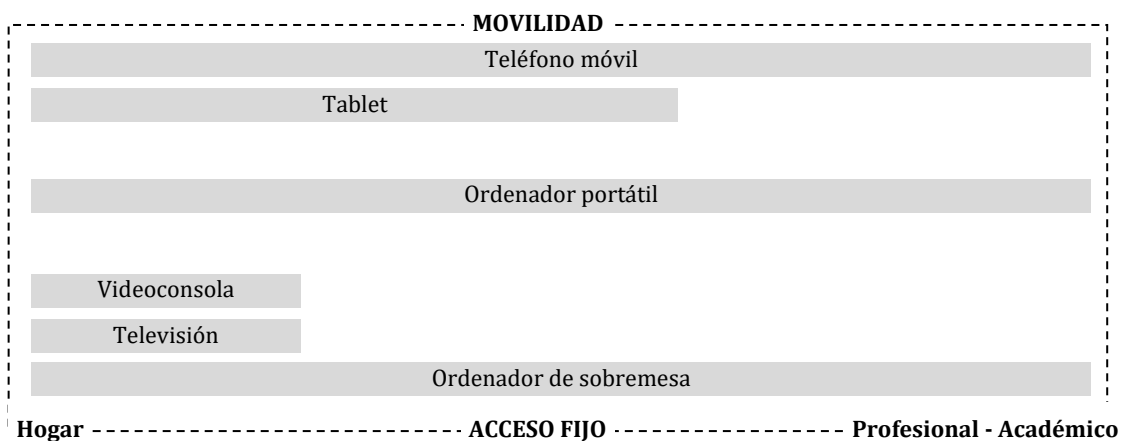


Fuente: Elaboración propia.

En el eje de abscisas y ordenadas encontramos las dimensiones espacial y temporal, respectivamente, que permiten construir un mapa de cuatro cuadrantes en el que situar los distintos dispositivos tecnológicos en base a su integración física y a la experiencia temporal de uso entre los jóvenes. Los ejes de especificidad y multiplicidad del acceso los hemos presentado de manera imbricada en cada uno de los cuatro cuadrantes que estructuran el esquema, de forma que abarcamos desde el acceso más general y único de Internet, que se relaciona con el teléfono móvil (arriba a la izquierda), hasta tres tipos diferenciales de multiplicidad del acceso, una de corte más general (ordenador), una de corte específico vinculada al acceso fijo (videoconsola, televisión) y una última específica en movilidad (tablet). Aunque, por supuesto, se trata únicamente de una representación parcial de la enorme variabilidad de formas de accesibilidad digital presentes en las narraciones de los entrevistados, sí que nos permite hacernos una idea

general de las distintas características de los diversos dispositivos tecnológicos y las experiencias de uso diferenciales asociadas a los mismos. Asimismo, el esquema presenta cuatro zonas principales en términos de accesibilidad digital, divididas en base al eje espacial, que separa el acceso en movilidad (a la izquierda) del acceso fijo (a la derecha), y el eje temporal, que separa el acceso continuo (arriba) frente al discontinuo (abajo). Las flechas que hemos destacado en algunos dispositivos (portátil, sobremesa o tablet) indican la variabilidad y ambivalencia que existe a la hora de posicionarlos, dependiendo del tipo de domesticación tecnológica que esté presente entre los entrevistados, en lo que es una manera esquemática de representar la variabilidad de formas de apropiación de las TIC. Así, en el cuadrante superior izquierdo, vinculado con el acceso continuo en movilidad, encontramos al teléfono móvil, que es el dispositivo tecnológico más generalizado en las prácticas digitales de los jóvenes, motivo por el cual se posiciona vinculado al acceso general y único a la red. Los tres cuadrantes posteriores, por lo tanto, ejemplifican distintas formas de accesibilidad múltiple, derivadas del tiempo de espacialidad, temporalidad y especificidad de la conectividad. En el cuadrante superior derecho encontramos el tipo de accesibilidad fija, pero que tiende hacia la continuidad desde el punto de vista temporal, por lo que se vincula claramente con el ordenador de sobremesa, que presenta un acceso fijo, más cercano a la continuidad y en un punto intermedio entre especificidad y generalidad de uso. El ordenador portátil, en este sentido, se encuentra en una posición intermedia en términos de movilidad, basada en su condición portable, y más cercano al acceso general y continuo, aunque entre los entrevistados que presentan un tipo de conectividad más relacionada con el teléfono móvil, la poca familiaridad con el portátil hace que realicen un uso mucho más específico de este dispositivo. En el cuadrante inferior derecho, por su parte, se posicionan la videoconsola y la televisión, dos dispositivos muy específicos, en términos de uso, asociados con una accesibilidad temporalmente discontinua y espacialmente constreñidos a espacios físicos muy delimitados, esto es, muy poco móviles. En el caso de aquellos sujetos con un tipo de accesibilidad menos múltiple, también el ordenador portátil y el ordenador de sobremesa podrían situarse en este cuadrante. Finalmente, en el cuadrante inferior izquierdo posicionamos las tablets, que son dispositivos de uso específico, temporalmente discontinuo pero que permiten la movilidad. Este tipo de dispositivos, sin embargo, suelen tender hacia el uso dentro del contexto del hogar, tal y como representa la flecha horizontal.

Figura 37. Contextos sociales de accesibilidad digital por dispositivos: hogar, profesional/académico y en movilidad



Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, como resumen de los principales contextos sociales en los que los jóvenes utilizan Internet, en la figura 37 presentamos una clasificación esquemática de los diferentes dispositivos tecnológicos utilizados frecuentemente por los entrevistados en base a los tres contextos de uso principales, el hogar, el ámbito profesional/académico y el uso en movilidad. En la parte inferior encontramos los dos principales espacios fijos de conectividad digital. A la izquierda se sitúa el acceso a Internet desde el hogar, que como ya vimos se asocia particularmente con la multiplicidad de dispositivos, con el acceso simultáneo desde diversos equipamientos tecnológicos y con una gran variedad de prácticas digitales y formas de uso de las TIC, incluyendo el uso productivo, la información, el entretenimiento o la comunicación. En definitiva, el hogar se ha configurado, dentro de los discursos de los entrevistados, como el espacio “natural” de conectividad, en el que se suele disfrutar de la mejor calidad de la red, de una mayor comodidad de uso y de una mayor variedad de dispositivos disponibles por parte de los usuarios. A la derecha, por otro lado, encontramos el contexto profesional y académico, que también están, en la actualidad, enormemente atravesados por el uso de las tecnologías digitales. Por un lado, el teléfono móvil se posiciona también en este ámbito, asociado con las potencialidades comunicativas e interactivas de las aplicaciones de mensajería instantánea, que sirven de herramienta de interacción fundamental en el ámbito profesional. Por otro lado, el ordenador se asocia específicamente con el uso productivo o práctico en aquellos puestos de trabajo que exigen el uso habitual de este dispositivo, así como en el ámbito universitario, requiriendo procesos específicos de socialización tecnológica que permiten la adquisición de conocimientos específicos que podrían transferirse a otros espacios de la vida social. Finalmente, en la parte superior de la tabla encontramos el acceso en movilidad, que lo hemos conceptualizado como un espacio diferencial de uso de Internet especialmente vinculado con la corporalidad del sujeto, y por tanto circunscrito casi exclusivamente al teléfono móvil, que puede ser conceptualizado simultáneamente como una caja de herramientas que aumenta digitalmente las potencialidades de la realidad offline, como un pasatiempo que nos permite evadirnos de los no lugares que ocupan gran parte de nuestra experiencia cotidiana y como una caja fuerte de nuestra propia identidad, en la que se almacenan nuestros datos privados, contraseñas, comunicaciones y rastros de toda nuestra interacción digitalmente mediada con el mundo que nos rodea. En conclusión, esta descripción detallada de la variedad de formas y contextos de conectividad digital que hemos presentado a lo largo de este capítulo nos permitirá avanzar hacia la comprensión de los procesos diferenciales de socialización tecnológica, como haremos en el próximo capítulo. Asimismo, la apropiación diferencial de la tecnología a lo largo de la trayectoria vital de los sujetos puede traducirse en experiencias diferenciales de uso de Internet y formas distintivas de aprovechamiento tecnológico, las cuales desarrollaremos en el capítulo 10.

CAPÍTULO 9. PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA

En este capítulo vamos a centrarnos en indagar en los procesos específicos de socialización tecnológica que han experimentado los entrevistados a lo largo de su vida, esto es, en las formas particulares en las que han ido incorporando las tecnologías digitales a su vida cotidiana en sus distintas etapas vitales (infancia, adolescencia, juventud) así como en los distintos contextos sociales en los que ha sido necesaria la utilización de estos dispositivos (ocio y comunicación con amigos, el ámbito de la escuela, el instituto y la universidad, la incorporación al mercado de trabajo, etc.). Principalmente, en línea con la perspectiva desarrollada en el marco teórico, consideramos que los procesos de socialización tecnológica, que están ineludiblemente ligados a la experiencia más inmediata de relación entre los sujetos y su mundo social, pueden ser divididos en dos dimensiones complementarias: la domesticación tecnológica y la alfabetización digital. En primer lugar, por domesticación tecnológica entendemos los procesos materiales de incorporación de las TIC a la vida cotidiana de los sujetos, quienes se apropian de los dispositivos tecnológicos a su alcance y los introducen en prácticas sociales concretas, dependiendo de su momento vital, su posición social y sus intereses particulares. Si retradujéramos estos procesos en términos sincrónicos de desigualdad digital, podríamos decir que la domesticación tecnológica tiene que ver con el primer nivel de la brecha digital, esto es, con las condiciones en las que se produce el acceso objetivo a la tecnología. Por otro lado, por alfabetización digital entendemos los procesos específicos de adquisición de habilidades y destrezas en el uso de los dispositivos tecnológicos que se adquieren precisamente a lo largo del tiempo, a través de la experiencia cotidiana de uso de los mismos. En términos de desigualdad digital, la alfabetización digital se relaciona con el segundo nivel de la brecha digital, esto es, con la relación específica que existe entre los usos de Internet y las habilidades digitales adquiridas en el uso.

Así, domesticación tecnológica y alfabetización digital no son sino dos caras de la misma moneda, haz y envés del mismo proceso biográfico de socialización tecnológica que todas las personas, de una manera u otra, experimentamos a lo largo de nuestra vida. Para fines meramente expositivos, sin embargo, vamos a dividir el capítulo en tres secciones principales. En la sección 9.1 analizaremos las formas principales de domesticación tecnológica que aparecen a lo largo de los discursos de los entrevistados, y que pueden estructurarse en base al tipo de dispositivo más

habitual desde el que se accede a Internet –ordenador frente a teléfono móvil–, a la precocidad en el acceso a dichos dispositivos –acceso temprano frente a acceso tardío– y a intensidad de uso de los mismos en distintas etapas vitales –uso intensivo frente a uso ocasional–. A continuación, en la sección 9.2 analizaremos los procesos de alfabetización digital asociados a las formas de domesticación tecnológica previas, que pueden resumirse en la autocapacitación –adquisición autónoma de destrezas en el uso individual de los dispositivos–, el aprendizaje formal –adquisición de conocimientos vinculada a contextos específicos y formalizados de uso, como son la escuela, la universidad o el espacio de trabajo– y lo que hemos denominado el aprendizaje socialmente mediado –adquisición de destrezas a través de otras personas del entorno familiar y social del sujeto, que sirven de mediadores fundamentales en el uso de la tecnología–. Finalmente, en el epígrafe 9.3 reconstruimos las principales trayectorias tecno-biográficas que podemos identificar entre los entrevistados, y que deben ser vistas como tipos ideales de procesos mucho más complejos y particulares de socialización tecnológica, pero que nos sirven como puntos de anclaje a la hora de intentar comprender la experiencia diferencial de uso de las TIC de los sujetos a lo largo de su vida. Estas trayectorias prototípicas son cuatro: (1) usuarios tecnófilos, (2) usuarios prácticos, (3) usuarios profesionales y (4) usuarios móviles.

Por otro lado, a la hora de reconstruir las trayectorias tecno-biográficas de los sujetos vamos a hacer referencia, por un lado, a las condiciones socio-estructurales de existencia de los sujetos y, por el otro, a la clasificación de posiciones generacionales con respecto a las tecnologías digitales que pergeñamos en diseño muestral cualitativo. Como ya mencionamos en la parte metodológica (capítulo 5) y en el análisis estadístico multivariable sobre la juventud española (capítulo 7), a la hora de dividir por edad a los jóvenes hemos utilizado una reconstrucción en términos mannheimianos de la división simplista establecida por Prensky (2001) entre nativos e inmigrantes digitales, que nos ha llevado a establecer tres grupos de jóvenes principales: (1) *Inmigrantes digitales necesarios*, nacidos entre 1982 y 1987, socializados durante la infancia durante los años 90, un periodo de convivencia entre tecnologías analógicas y digitales, de forma que estas últimas fueron progresivamente desplazando a las primeras; (2) *Nativos digitales potenciales*, nacidos entre 1988 y 1994, y que constituyen el núcleo de nuestro análisis, ya que se trata de jóvenes que se han socializado desde la infancia en un entorno tecnológico donde los dispositivos digitales, especialmente los ordenadores y las videoconsolas, tenían una gran presencia, pero que, sin embargo, muestran una intensidad y precocidad muy variable en la incorporación de estos dispositivos; (3) *Nativos digitales móviles*, nacidos a partir de 1995, se trata del grupo que ha tenido una socialización tecnológica más variable y diversa, ya que es el primer grupo que ha podido acceder a Internet en movilidad, desde los teléfonos móviles, durante la adolescencia, combinando este tipo de accesibilidad con otras formas de uso de Internet (ordenadores, videoconsolas, tablets, etc.). Asimismo, hay que tomar en consideración que nuestra muestra cualitativa, si bien incluye jóvenes nacidos entre 1982 y 1998, está especialmente focalizada en el grupo de los nativos digitales potenciales (nacidos entre 1988 y 1994), precisamente porque se trata de un grupo de transición entre las formas pre-digitales de uso de la tecnología, asociadas con el grupo de los inmigrantes necesarios (nacidos entre 1982 y 1987) y las formas digitales de accesibilidad múltiple y el entorno multimedia en el que se están criando los nacidos digitales móviles (nacidos a partir de 1995). Finalmente, es importante destacar que estos tres grupos de jóvenes deben ser entendidos en base al concepto mannheimiano de posición generacional (Mannheim, 1993), de forma que para estar en una misma posición no es suficiente con haber nacido durante el mismo intervalo de años, sino que, además, es necesario vivir dentro de un contexto socio-histórico similar que, en cierta medida, afecte a las experiencias vitales de todos los sujetos que pertenecen a dicha generación.

9.1. FORMAS DE DOMESTICACIÓN TECNOLÓGICA

Una de las dos caras fundamentales de cualquier proceso de socialización tecnológica tiene que ver con el proceso material de incorporación física de estos dispositivos al espacio personal de la vida cotidiana de los sujetos. Aunque esta incorporación, sin lugar a dudas, no se produce en el marco de un vacío cognitivo, sino que la propia utilización de cualquier tipo de objeto cultural, de cualquier artefacto o equipamiento tecnológico, está ya condicionada por las propias experiencias personales previas del sujeto, por su bagaje cultural, sus intereses y motivaciones específicas, así como los contextos y lugares específicos en los que estos equipamientos son introducidos, la dimensión material de la socialización tecnológica parece el mejor punto de partida posible a la hora de analizar la evolución en el uso de las TIC por parte de los jóvenes a lo largo de su trayectoria biográfica. Como ya vimos en la disertación teórica, el concepto mismo de domesticación de la tecnología (Haddon, 2007; Silverstone et al., 1992), relacionado con el constructivismo social de la ciencia y la tecnología, entiende que el mundo social y el mundo tecnológico no deben analizarse como realidades separadas, sino entrelazadas, de forma que la estructura social condiciona decisivamente el desarrollo y la implementación de la tecnología, pero, a su vez, también la tecnología produce importantes cambios y transformaciones sociales. Esta visión, que intenta situarse en un punto medio entre determinismo tecnológico y reduccionismo social, entiende, por un lado, que la tecnología es una producción social que se inserta dentro de unas relaciones específicas de poder históricamente determinadas, pero, por el otro lado, también reconoce el potencial transformador y re-configurador de las relaciones sociales que se deriva de los propios procesos de cambio tecnológico.

Actualmente, el ecosistema tecnológico se ha diversificado enormemente y las formas de accesibilidad digital están marcadas por nuevos ejes de diferenciación –movilidad, continuidad, convergencia de usos– que van mucho más allá del contexto específico del hogar y del acceso físico y temporalmente delimitado. Sin embargo, la importancia de indagar en las propias experiencias subjetivas de incorporación de las tecnologías digitales a la vida cotidiana de los sujetos sigue siendo enormemente relevante, ya que el uso que realizan los sujetos de Internet no se deriva únicamente de sus posibilidades materiales de acceso a la tecnología, sino de su propia trayectoria biográfica de apropiación de los equipos TIC. En algunos casos, estamos hablando de más de veinte años de contacto con los ordenadores e Internet, de forma que indagar en la evolución de las prácticas digitales, en las propias experiencias de domesticación de la tecnología a lo largo del tiempo, se nos presenta como la tarea fundamental de esta primera sección del capítulo. Presentada esta introducción, a la hora de intentar comprender estos procesos subjetivos de domesticación tecnológica que aparecen en las narrativas de los entrevistados vamos a centrarnos específicamente en tres dimensiones fundamentales de la domesticación tecnológica, que se relacionan precisamente con las formas de accesibilidad que desentrañamos dos capítulos atrás. En primer lugar, indagaremos en el tipo de dispositivo tecnológico (9.1.1) presente en los procesos de socialización tecnológica, haciendo especial hincapié a la distinción entre el ordenador (sobremesa o portátil) frente al teléfono móvil. En segundo lugar, nos centramos en la precocidad en el uso (9.1.2) de estos dispositivos, un aspecto fundamental, ya que nos permite comprender la importancia que han tenido las tecnologías digitales en diferentes etapas vitales de los sujetos. Finalmente, específicamente para el caso de los ordenadores, ahondaremos también en la dimensión de la intensidad de uso (9.1.3) de los dispositivos en cada momento de la vida del sujeto, ya que éste es un factor clave a la hora de entender el grado de entrelazamiento entre tecnología y experiencia cotidiana, por un lado, y a la hora de analizar los procesos de alfabetización digital, que presentaremos en la siguiente sección.

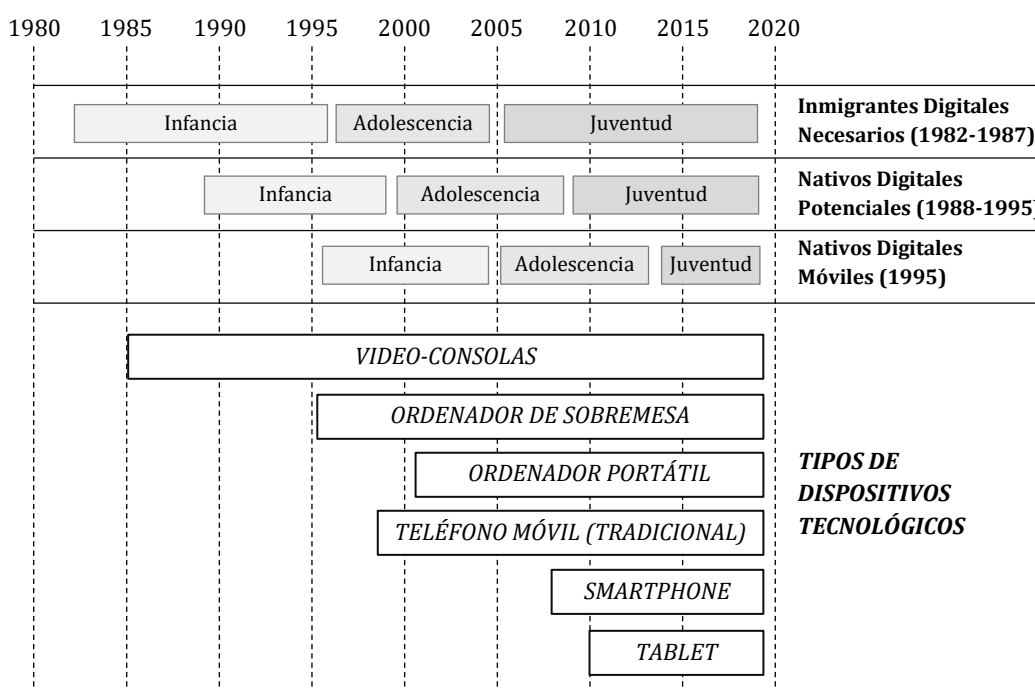
9.1.1. Tipo de dispositivo: el ordenador frente al teléfono móvil

La primera dimensión que condiciona los procesos de domesticación tecnológica de los entrevistados tiene que ver con el tipo de dispositivo a través del cual los sujetos se han socializado en el uso de Internet. Principalmente, a lo largo de las entrevistas es posible reconstruir de manera clara las trayectorias biográficas de los sujetos alrededor de dos dispositivos tecnológicos radicalmente diferentes, el ordenador y el teléfono móvil, a partir de los cuales se estructuran prácticas muy distintas. En el primer caso se trata de una accesibilidad físicamente delimitada y temporalmente constreñida, aunque entre algunos entrevistados la presencia del ordenador en su actividad diaria ha sido enormemente importante. En el segundo de los casos se trata de una accesibilidad orientada hacia la ubicuidad, la movilidad y la conexión constante con Internet, de forma que la experiencia subjetiva de uso se despliega más allá de los espacios tradicionales de uso, como son el hogar, el trabajo o el centro de estudios. Como veremos más adelante, los procesos de alfabetización digital asociados al teléfono móvil y al ordenador también son radicalmente disimilares, de forma que la destreza en el uso del ordenador se configura como uno de los elementos más importantes de desigualdad digital, ya que generalmente este dispositivo se asocia con prácticas más productivas que el teléfono móvil, permitiendo un tipo de aprovechamiento más avanzado de las potencialidades de Internet, especialmente en el ámbito del trabajo o en el mundo académico.

En primer lugar, entre los entrevistados es importante establecer una distinción clara a la hora de analizar los procesos de domesticación tecnológica que se vincula con la edad. Entre aquellos sujetos de mayor edad la única socialización tecnológica posible en la infancia y la adolescencia ha estado vinculada al ordenador portátil, ya que los teléfonos móviles inteligentes no empezaron a generalizarse hasta casi finales de la primera década del siglo XXI. Así, si los primeros móviles inteligentes con conexión 3G comenzaron a distribuirse entre 2007 y 2008, podemos asegurar que todos los procesos de socialización previos a esa fecha estaban circunscritos necesariamente al uso de los ordenadores personales, que se habían configurado – como destacaba la propia Bakardjieva (2005)– como uno de los elementos más importantes de la experiencia cotidiana de los jóvenes en un periodo muy corto de tiempo. En este sentido, y tomando en consideración que nuestra muestra cualitativa de jóvenes incluye a personas nacidas entre 1982 y 1998, únicamente un grupo muy reducido de ellos han tenido realmente la experiencia de socialización temprana, en la infancia y la adolescencia, con el teléfono móvil, posiblemente aquellos nacidos a partir del año 1994, que tendrían unos 12 o 13 años cuando empezaron a generalizarse este tipo de dispositivos y que han tenido la posibilidad de utilizarlos de manera frecuente durante su adolescencia: es el grupo que en nuestro diseño muestral hemos denominado nativos digitales móviles. El resto de grupos de edad, necesariamente, se han socializado tecnológicamente a través de los ordenadores personales y otro tipo de dispositivos tecnológicos, como por ejemplo las videoconsolas, pero no han incorporado los smartphones hasta etapas posteriores de su vida. Por ello, a la hora de analizar aspectos como la precocidad y la intensidad de uso de los distintos dispositivos, esta referencia a los distintos grupos de edad, que han atravesado en etapas vitales diferentes el tránsito entre los dispositivos fijos y los dispositivos móviles, es enormemente pertinente. Así, aunque entre el grupo de nativos móviles la socialización temprana a través de los ordenadores –y otros dispositivos tecnológicos como pueden ser las videoconsolas o las tablets– también es enormemente importante, se trata del primer grupo de edad que ha tenido la posibilidad de incorporar los dispositivos móviles a su vida cotidiana en un momento vital específico, la adolescencia, que en el caso del resto de jóvenes de más edad fue materialmente imposible.

En segundo lugar, si el hecho de que los nativos móviles no tienen por qué haberse socializado exclusivamente a través del teléfono móvil únicamente porque este dispositivo estaba disponible en su adolescencia, tampoco el resto de jóvenes, de más edad, se han socializado de manera intensiva en el uso de los ordenadores únicamente porque estos dispositivos estaban bastante generalizados en el mercado español durante su infancia o adolescencia. De hecho, para desentrañar los procesos específicos de domesticación de la tecnología es necesario incluir otra serie de factores socioestructurales que van mucho más allá de la mera pertenencia a un grupo de edad, como son el estatus socioeconómico, el capital cultural, el género, los propios intereses y motivaciones de los jóvenes con respecto a las nuevas tecnologías y, muy especialmente, el papel que jugaban los dispositivos tecnológicos dentro del ámbito específico del hogar o del centro de estudios durante finales de los años 90 y comienzos de los años 2000. Como veremos en los siguientes dos epígrafes, existe una enorme variedad de formas de apropiación de Internet durante la infancia y la adolescencia entre los entrevistados, de forma que a veces el uso del ordenador era ya una realidad totalmente frecuente y cotidiana en el ámbito del hogar desde la más tierna infancia, mientras que en otros casos se trataba de un dispositivo tecnológico que se utilizaba únicamente de forma ocasional, asociado con algunos cursos y prácticas específicas dentro del colegio o el instituto. En todo caso, sí que se puede establecer un esquema general sobre los ritmos de aparición de los distintos dispositivos tecnológicos en cada uno de los momentos vitales que transitan los jóvenes, tomando en consideración su posición generacional específica, tal y como recogemos en la figura 38.

Figura 38. Momento vital de domesticación tecnológica según posición generacional



Fuente: Elaboración propia.

Por consiguiente, intentar presentar una imagen de jóvenes naturalmente hiperconectados, intuitivamente competentes para el uso de las nuevas tecnologías y naturalmente interesados hacia el uso de estos dispositivos de manera frecuente no solo es empíricamente falso, en cuanto reconstruimos la variedad de narrativas y discursos que desarrollan los entrevistados, sino que

además es enormemente ingenuo desde el punto de vista sociológico, al asumir que los procesos de socialización tecnológica son simplemente automáticos y mecánicos, y que no se relacionan con experiencias cotidianas de uso de la tecnología en distintos contextos sociales, derivadas de motivaciones específicas y fuertemente constreñidas por los marcos estructurales dentro de los cuales se despliega la actividad vital de los sujetos. En otras palabras, a la hora de reconstruir los procesos de domesticación tecnológica no debemos caer en los mismos errores epistemológicos que cometieron los gurús de la difusión tecnológica durante los años 90, como subyace a la propia narrativa de los nativos digitales y la *net-generation*, entendiendo que la juventud, por haber vivido en un entorno tecnológico determinado, intuitivamente desarrolla unas capacidades distintivas hacia el uso de estas tecnologías que las generaciones más mayores son inherentemente incapaces de adquirir. No hay que olvidar, como señalan White y Le Cornu (2011), que la metáfora de los nativos digitales es ante todo una metáfora lingüística, que analiza los procesos de socialización tecnológica como procesos de aprendizaje de una lengua, de forma que el mundo digital es una lengua nativa para los más jóvenes y sólo una segunda lengua para los inmigrantes digitales, que deben amoldar sus nuevos conocimientos digitales a sus marcos disposicionales analógicos previos.

Frente a esta idea, que establece una relación determinista de causalidad entre desarrollo tecnológico y aprovechamiento de las potencialidades de la tecnología por parte de la sociedad, haciendo bypass sobre los procesos experienciales específicos de domesticación de la tecnología y sus formas de alfabetización digital asociadas, nosotros consideramos que el entorno tecnológico dentro del que se socializan los sujetos supone una característica estructural más que, junto con sus condiciones sociales de existencia y su propia trayectoria biográfica, nos permiten reconstruir de manera más certera la variedad de formas en que los jóvenes han ido incorporando las TIC en distintos momentos de su vida para intereses particulares. En el caso de los jóvenes nacidos antes de 1995, esta domesticación tecnológica se ha asociado necesariamente al uso del ordenador, como dispositivo fundamental, y también de la videoconsola, que ha sido un equipamiento de entretenimiento muy relevante durante la infancia y la adolescencia de una parte –no de todos– de estos jóvenes. La propia incorporación del ordenador a la vida cotidiana ha seguido ritmos, formas de uso e intensidades muy diversas, como veremos a continuación, que han permitido a los sujetos adquirir disposiciones específicas hacia el uso de la tecnología –lo que Robinson ha denominado el *habitus informacional* (2009)– extraordinariamente diferenciales. En el caso de los jóvenes nacidos a partir de 1995, que hemos conceptualizado a partir de la categoría de nativos digitales móviles, se ha incorporado el teléfono móvil como un nuevo elemento de socialización tecnológica, que diversifica el panorama de dispositivos posibles dentro del horizonte de la experiencia cotidiana de uso de los sujetos y configura un ecosistema tecnológico mucho más complejo, basado en la multiplicidad de usos y formas de accesibilidad digital, la ubicuidad, la continuidad temporal y la simultaneidad de la conectividad hasta límites insospechados hace solo una década.

9.1.2. Precocidad de uso: domesticación temprana frente a domesticación tardía

En este segundo epígrafe dedicado a la domesticación tecnológica de los dispositivos, vamos a tratar un tema fundamental para el análisis generacional en el uso de las TIC, que es el momento vital en el que los distintos dispositivos tecnológicos se han incorporado a la vida diaria de los sujetos. Como hemos visto, el ritmo de incorporación de los dispositivos viene determinado, en primer lugar, por la propia posición generacional de los sujetos, de forma que inmigrantes necesarios y nativos potenciales no han podido incorporar los teléfonos móviles inteligentes a su

cotidianidad durante la adolescencia simplemente porque históricamente este tipo de dispositivos no habían aparecido aún durante esta etapa de su vida. En el caso de estos dos grupos generacionales, nacidos aproximadamente antes de 1995, la socialización tecnológica durante la infancia y la adolescencia se ha circunscrito básicamente al uso de las videoconsolas, que tuvieron una importancia crucial en la vida de las generaciones más jóvenes desde comienzos de los años 90, y de los ordenadores, que se convirtieron en el dispositivo tecnológico más importante en los hogares desde finales de los 90 y comienzos del nuevo milenio, aunque no en todos los hogares de la misma manera. A la hora de analizar la precocidad en el uso de las nuevas tecnologías, vamos a aludir a estos tres dispositivos tecnológicos (videoconsola, smartphone y ordenador), si bien nos vamos a centrar en profundidad en el caso del ordenador, ya que creemos que se trata del dispositivo más importante a la hora de desentrañar los procesos de alfabetización digital que han experimentado los distintos grupos de jóvenes analizados.

Tabla XXXV. Precocidad en el uso de los dispositivos según posición generacional

Posición generacional	Tipo de dispositivo	INFANCIA Hasta los 10 años	ADOLESCENCIA De 10 a 17 años	JUVENTUD A partir de 18 años
<i>Inmigrantes Digitales Necesarios (1982-1987)</i>	PC sobremesa	-	Uso personal y grupo de amigos	Uso académico y laboral
	PC portátil	-	-	Uso personal, académico y laboral
	Tel. Móvil tradicional	-	-	Interacción (familia, amigos, trabajo)
	Smartphone	-	-	Interacción (familia, amigos, trabajo)
	Videoconsola	Hogar (minoritario)	Hogar y grupo de amigos (minoritario)	Hogar y grupo de amigos
Nativos Digitales Potenciales (1987-1994)	PC sobremesa	Escuela y ámbito familiar	Uso personal y grupo de amigos	Uso académico y laboral
	PC portátil	-	-	Uso personal, académico y laboral
	Tel. Móvil tradicional	-	Interacción (familia y amigos)	-
	Smartphone	-	-	Interacción (familia, amigos y trabajo)
	Videoconsola	Hogar	Hogar y grupo de amigos	Hogar y grupo de amigos
Nativos Digitales Móviles (1995-)	PC sobremesa	Escuela y ámbito familiar	Uso personal y grupo de amigos	Uso académico y laboral
	PC portátil	-	Uso personal y grupo de amigos	Uso académico y laboral
	Tel. Móvil tradicional	-	-	-
	Smartphone		Interacción (familia y amigos)	Interacción (familia, amigos y trabajo)
	Videoconsola	Hogar	Hogar y grupo de amigos	Hogar y grupo de amigos

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla XXXV identificamos las distintas formas y contextos de domesticación tecnológica según la etapa vital y la posición generacional de los sujetos. Aunque se pergeña una gran cantidad de posibilidades según el tipo de dispositivo y las diferentes etapas de domesticación, según la edad de los entrevistados, principalmente vamos a focalizar el análisis en tres dispositivos característicamente importantes: la videoconsola, por el equipo que estuvo presente de manera más temprana en los hogares de los sujetos, el ordenador (sobremesa y portátil), por haber sido el dispositivo único de conectividad a la red hasta finales de la primera década del nuevo milenio, y el teléfono móvil, por haber reconfigurado las formas de conectividad en movilidad de los jóvenes españoles, especialmente a partir de la aparición de los smartphones (entre 2007 y 2008), pero también en el caso de los teléfonos móviles más tradicionales, que

fueron especialmente relevantes durante la adolescencia en el caso de los nativos potenciales. Así, intentaremos situar los discursos de los entrevistados en base a dos formas extremas de domesticación: por un lado, la domesticación temprana, asociada con la introducción de los dispositivos tecnológicos a la vida cotidiana durante la infancia y la primera adolescencia; en el otro polo encontraríamos, por otro lado, la domesticación tardía, asociada con la apropiación de estos dispositivos durante la primera juventud, en el momento de incorporarse al mercado de trabajo o al ámbito universitario –u otro tipo de formación profesional o superior–, en el que el uso de estos dispositivos tecnológicos se hacen necesarios. En la mayoría de los casos, especialmente a la hora de hablar del ordenador, nos encontramos con situaciones intermedias entre ambos extremos, donde conviven formas de incorporación temprana, para ciertos usos específicos, con otras formas más tardías de uso de los dispositivos, pero creemos que el eje de precocidad es útil a la hora de vincular el análisis de los procesos de domesticación tecnológica con las teorías más generales sobre el análisis generacional. En este punto recuperamos la perspectiva de Gilleard, Wilska y Taipale (2018), para quienes la incorporación de las TIC en una etapa particular de la vida afecta a las etapas vitales posteriores.

Comenzando por las videoconsolas, si bien se trata de equipamientos que no han sido importantes hasta mediados de la primera década del nuevo milenio en términos de conectividad a la red, ya que las primeras generaciones de consolas eran fundamentalmente sistemas de entretenimiento offline, sí que es relevante mencionarlas, ya que se trata de dispositivos que han jugado un papel importante en la vida cotidiana de una parte muy importante de los jóvenes desde los años 80, y especialmente a partir de los años 90. Aunque el material cualitativo del que disponemos no se centra específicamente en las videoconsolas y, por lo tanto, debemos evitar intentar generalizar a partir de los discursos de unos entrevistados en los que el tema de los videojuegos únicamente aparece tangencialmente en algunos casos concretos, lo que es evidente es que la domesticación tecnológica de las videoconsolas ha sido un factor importante de socialización previo a la generalización de los ordenadores. Se trataba, por supuesto, de un dispositivo mucho más circunscrito al ámbito particular del entretenimiento en el hogar y menos generalizado que lo que encontramos posteriormente con los ordenadores y los teléfonos móviles, pero nos sirve como un primer elemento diferenciador a la hora de distinguir las formas diferenciales de socialización tecnológica de los jóvenes, especialmente relevante en el caso de los inmigrantes necesarios y los nativos digitales potenciales. En estas dos posiciones generacionales, la incorporación de las videoconsolas a la vida cotidiana durante la infancia marcaba una forma de relacionarse con los dispositivos tecnológicos muy temprana que, si bien puede no haber tenido consecuencias relevantes en términos de adquisición de habilidades digitales transferibles a otros órdenes de actividad, sí que es sumamente importante en términos de familiarización y confianza en el uso de los dispositivos tecnológicos. En otras palabras, aunque no podemos ponderar la mayor o menor presencia de la videoconsola a partir de la pequeña muestra cualitativa que compone este análisis, sí que podemos afirmar que aquellos jóvenes que describen su infancia asociada al uso cotidiano de las videoconsolas muestran un rechazo menor hacia el uso de otros dispositivos tecnológicos, especialmente el ordenador, que aquellos jóvenes que no han tenido una domesticación temprana con las videoconsolas durante la infancia.

“Creo que es lo que me tiró también a pasar al tema ordenador. (...) Toda la vida he jugado al Pokemon, cuando salió la Gameboy, en su momento, pues yo tenía la Gameboy y tenía todas las Nintendo que hubo. Es verdad que (...) Playstation y Xbox nunca he tenido, es decir, la única que he tenido ha sido más de bolsillo. Luego en su momento también tuve la PSP, pero sí, yo en su momento tenía la Nintendo, llegué hasta la última, la DS, que también la tuve. Y ahí, aparte de

Pokemon, pues luego también juegos de fútbol, también juegos de peleas, también juegos como el Tekken (...). Luego, al final, con la PSP también, además de tenerla así, tenía pirateada la tarjeta de memoria, entonces pues me descargaba juegos con el ordenador que luego pasaba a la Playstation portátil, y entonces pues podía jugarlos.” (EP9, Hombre 1993)

Esta vinculación es extraordinariamente relevante en el caso del grupo de inmigrantes necesarios, ya que las videoconsolas se constituían como el único equipamiento tecnológico digital ampliamente disponible durante su infancia y adolescencia, muy por delante del ordenador personal, que se convertiría a partir de finales de los años 90 en otro factor fundamental de domesticación tecnológica, sin que esto haya significado la desaparición de las videoconsolas, sino, muy al contrario, una mayor generalización de las mismas a otros colectivos sociales y grupos de jóvenes previamente desinteresados en el uso de estos sistemas de entretenimiento. En el caso de los nativos digitales potenciales, por otra parte, la delimitación de la importancia de la videoconsola como factor fundamental de socialización tecnológica durante la infancia es menos evidente, ya que este dispositivo convive ya, al menos desde la adolescencia, con el acceso cotidiano a Internet desde los primeros ordenadores de sobremesa. En el caso de los nativos móviles esta asociación entre videoconsolas y socialización tecnológica es aún más compleja, y requeriría una investigación mucho más en profundidad, ya que la variedad de dispositivos y formas de accesibilidad digital se ha multiplicado enormemente, de forma que los ordenadores y los teléfonos móviles han aumentado su presencia durante la infancia y la adolescencia de este grupo de jóvenes. Por otra parte, también el género juega un factor importante a la hora de describir los procesos de domesticación tecnológica vinculados a las videoconsolas, si bien es difícil de delimitar a partir del material cualitativo que hemos recogido en las entrevistas. En líneas generales, podemos señalar que la vinculación entre masculinidad y videojuegos es bastante evidente en el caso del grupo de inmigrantes necesarios, mucho más problemática en el caso de los nativos digitales potenciales, donde encontramos bastantes narrativas tanto de hombres y mujeres asociadas a la experiencia videolúdica desde la infancia, e imposible de determinar en el caso de los nativos móviles. No quiere decir, sin embargo, que no consideremos que existe una dimensión de género importante derivada de procesos de incorporación de los videojuegos diferenciales entre jóvenes hombres y mujeres, pero el material que hemos recogido únicamente nos permite asegurar esto en el caso de los jóvenes de mayor edad, mientras que en el resto de entrevistados no hemos podido indagar más en este aspecto, al centrarnos más en profundidad en los procesos de domesticación vinculados al ordenador y el teléfono móvil¹⁹². Además de la posición generacional y el género, uno de los factores más importantes que explican la domesticación tecnológica temprana a partir de las videoconsolas tiene que ver con el contexto familiar, ya que generalmente el tipo de dispositivos tecnológicos a los que los niños y adolescentes pueden acceder está muy condicionado por las decisiones de los padres, que son quienes permiten o impiden determinados tipos de accesibilidad digital, al menos en el ámbito del hogar. En algunos casos, los progenitores son enormemente hostiles hacia la incorporación de estos dispositivos de entretenimiento durante la infancia, impidiendo la posibilidad de socializarse en el uso de estos dispositivos, al menos en el ámbito del hogar. En

¹⁹² Para un análisis más en profundidad sobre la experiencia videolúdica de las mujeres recomiendo el trabajo de fin de máster de Alejandro Gómez Miguel (2013) sobre *Mujeres y videojuegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos*. Aparte de realizar un análisis en profundidad sobre las representaciones sociales sobre la figura de la mujer en el contexto de los videojuegos de acción, en este trabajo se desmontan varios tópicos recurrentes sobre la asociación de los videojuegos con un público masculino, recogiendo una amplia bibliografía sobre el tema que supera los límites de esta investigación.

estos casos, las videoconsolas fueron incorporadas en un momento posterior de la vida, especialmente durante la adolescencia o la juventud, o no han sido incorporadas en ningún momento, ya que se trata de un tipo de dispositivos enormemente generalizado, en la actualidad, pero que no lo estaba tanto durante los años 90. En otros casos, el ámbito familiar es extraordinariamente afín con respecto al mundo de los videojuegos, de forma que los padres ya han tenido algunas de las consolas de las primeras generaciones, o donde los hermanos mayores juegan un papel enormemente importante como iniciadores en el uso de estos dispositivos, tal y como reproducimos en el siguiente caso, donde la familiaridad y afinidad hacia el uso de las videoconsolas es total:

“Pues, ¿cuándo empecé? Pues desde pequeño, mi hermano tenía la Megadrive (...) con el Sonic y ese tipo de juegos. Yo jugaba con mi madre, pues jugaba a los juegos de multijugador pero clásicos, de 2 players, y jugaba sobre todo con mi madre, al final, Mi hermano también influyó, claro, por supuesto, porque nos gustaban las mismas cosas, pero yo recuerdo tardes de echar horas y horas con mi madre jugando. (...) Sí, jugaba desde la consola y luego yo qué sé, la típica Gameboy que tiene tu hermano, porque tú no tienes ninguna, tú no tienes nada, cuando eres pequeño y tienes tu hermano, que también juega, tú no tienes nada. Y pues con la Gameboy, luego pasó a la Playstation 1, que más veía que jugaba. O sea, me parecía tan difícil, muchas veces, los videojuegos, o sea, véase el Medievil o cualquier tipo de estos juegos, o el Resident Evil, me parecían súper complicados. Y veía más a jugar a mi hermano, pues como eran juegos solitarios (...) pues jugaba sobre todo él y yo le veía. Y luego pasó a lo que sería Play 2, que allí ya fue mi primera consola, mía. Y ahí es ya cuando empecé a jugar más en serio, a pasarme los juegos. (...) De forma seria cuando me regalaron con 8 años la Play 2, para la comunión.” (EP3, Hombre 1994)

Si las videoconsolas se constituyeron como casi el único dispositivo habitual de domesticación tecnológica temprana en el caso de los inmigrantes necesarios, en el otro lado del espectro generacional encontraríamos los teléfonos móviles inteligentes, que únicamente han podido ser domesticados de manera temprana por los nativos digitales móviles, que son el primer grupo de edad que ha incorporado la accesibilidad a la red en movilidad a sus prácticas vitales cotidianas desde la adolescencia. Esta distinción es importante porque la generalización de los teléfonos móviles es muy anterior a la aparición de los primeros smartphones entre 2007 y 2008, de forma que los dispositivos móviles ya jugaban un papel importante en la vida cotidiana de los adolescentes nacidos antes que este grupo de nativos móviles. El acceso temprano a los teléfonos móviles, tanto tradicionales como inteligentes, se convierte en un asunto que se deriva más de la disposición en el ámbito familiar para facilitar el uso de estos dispositivos a los menores de edad que en la mera voluntad de los adolescentes. Este es el motivo fundamental por el que el uso de la telefonía móvil durante la infancia es muy poco frecuente en los discursos de los entrevistados, incluso aunque la tecnología móvil –y posteriormente los smartphones– ya era habitual en el entorno tecnológico en el que estos sujetos se han socializado desde la infancia. Debido a la pretensión de salvaguardar la privacidad y la intimidad de sus hijos, en el caso de nuestros entrevistados vemos cómo la edad a la que disponen de un teléfono propio se sitúa entre primera adolescencia y la adolescencia tardía –aproximadamente entre los 12 y los 16 años. En el caso de los inmigrantes necesarios, en general se trata de grupos generacionales que no han incorporado los teléfonos móviles a su vida cotidiana hasta cumplir la mayoría de edad y, en el caso de los smartphones, se empezaron a utilizar conforme fueron apareciendo, entre los 20 y los 28 años de edad. En el caso de los nativos digitales potenciales, la situación es algo distinta, ya que es habitual haber incorporado los teléfonos móviles tradicionales durante la adolescencia, y posteriormente haberse pasado a los teléfonos inteligentes conforme se iban generalizando en el mercado, a

partir del año 2008, por lo que, en la mayor parte de los casos, se trata de jóvenes que han empezado a hacer un uso intensivo de las herramientas de comunicación instantánea, como por ejemplo el Whastapp, a partir de la mayoría de edad –aunque existen casos de mayor precocidad, como ya hemos destacado. Finalmente, en el caso de los nativos digitales móviles sí que podemos hablar propiamente de un uso habitual de los smartphones desde la adolescencia, especialmente a partir de los 15 o 16 años. Principalmente, en este caso no se trata tanto de un problema de disponibilidad histórica de los dispositivos tecnológicos, sino del hecho de que, al ser menores de edad y no contar con una autonomía económica, los adolescentes comienzan a utilizar los smartphones en el momento en el que sus padres se lo permiten, ya sea adquiriendo para ellos un dispositivo nuevo o heredando algún teléfono antiguo de un familiar. Lo que es importante destacar, en todo caso, es que la accesibilidad a la red en movilidad se ha ido convirtiendo progresivamente en una faceta fundamental de la vida social cotidiana de los adolescentes nacidos a partir del año 1995, mientras que en el caso de las generaciones anteriores esta disponibilidad de la conexión en movilidad únicamente fue posible a partir de la mayoría de edad o, incluso, en algún momento de la primera juventud –entre los 20 y los 30 años, en el caso de los sujetos más mayores. Esta distinción no solo tiene importancia desde el punto de vista del análisis de los contextos de uso de Internet, ya que, como ya vivimos, el uso de aplicaciones de mensajería instantánea es una realidad cotidiana en muchos ámbitos de trabajo y en el contexto académico, que no ha sido experimentada por aquellos jóvenes, por ejemplo, que terminaron la universidad antes de que los smartphones estuvieran ampliamente generalizados entre la población, sino que también nos ayuda a entender la importancia que tiene el acceso a determinados dispositivos tecnológicos en momentos específicos de la vida de los sujetos para mantener las redes de sociabilidad y particular en los espacios de interacción, que cada vez están más mediados por el uso de Internet, particularmente de los dispositivos móviles. Así, en el caso de aquellos adolescentes y jóvenes que no disponían de un teléfono móvil en el momento en el que la mayor parte de su contexto social, sus grupos de amigos, sus compañeros de universidad, sus conocidos, etc., ya habían dado el paso a la gestión de su interacción cotidiana a través de aplicaciones de mensajería instantánea (como el Whatsapp), aparecen en las entrevistas experiencias de aislamiento y exclusión social, derivadas de la imposibilidad de participar de estos entornos de sociabilidad e interacción social.

“Es que yo me acuerdo que todas mis amigas tenían Whatsapp y yo no quería más que tenerlo y mi padre me decía que no. Cuanto salía de casa les decía, ‘es que me tenéis que llamar porque yo los mensajes no los voy a recibir’. Y claro, me llamaban, pero en el momento en el que tuve Whatsapp pues ya mejor (...) Cuando nadie tenía Internet pues éramos todos iguales, no notaba mucho la diferencia, pero en el salto ese que mis amigas lo tenían y yo no, pues que sí que notaba que a veces yo estaba un poco desinformada de lo que íbamos a hacer. O no se me avisaba de quedar, es como que, al final, si no lo tienes, no es culpa de ellas ni culpa tuya, pero es como que la gente se olvida de que tú estás ahí y no lo tienes” (EP27, Mujer 1995)

Finalmente, entre la domesticación videolúdica asociada a las videoconsolas y la hiperconectividad comunicacional favorecida por la universalización de los teléfonos móviles encontramos el ordenador personal. A pesar de la enorme multiplicación de equipamientos y dispositivos conectados a la red, a partir del análisis en profundidad de las entrevistas entendemos que el ordenador –sea de sobremesa o, posteriormente, portátil– constituye el dispositivo más importante a la hora de analizar los procesos de socialización tecnológica de los jóvenes, al menos en el contexto estudiado y dentro de los intervalos de edad considerados –esto es, jóvenes nacidos entre 1982 y 1998, mayores de edad en el momento de realización del trabajo

de campo. Es perfectamente posible que los procesos de domesticación tecnológica de las nuevas generaciones, nacidas en el momento de transición al nuevo milenio, difieran en algunos aspectos importantes de las conclusiones que podamos extraer en este trabajo, especialmente a la hora de desentrañar los procesos de alfabetización digital asociados con formas específicas de domesticación tecnológica y, lo que es más importante, de intentar comprender la propia transferencia del capital digital interiorizado por los sujetos a otras formas de capital, a otros espacios de aprovechamiento offline de las potencialidades de las nuevas tecnologías. Sin embargo, en este trabajo defendemos que la socialización tecnológica vinculada al uso del ordenador desde la infancia es la más relevante a la hora de desarrollar disposiciones específicas hacia el uso de las TIC –el *habitus* informacional presentado por Robinson (2009)–, destrezas y habilidades en el uso de las nuevas tecnologías, así como prácticas específicas de aprovechamiento digital, ya sea en el ámbito comunicacional y de interacción social, de acceso y gestión de la información disponible, de búsqueda de trabajo y promoción laboral, de gestión de actividades institucionales y prácticas cotidianas de movilidad, entre un largo etcétera. Esta es la razón por la que en la mayor parte de los discursos de los entrevistados, a la hora de destacar aquellos dispositivos más destinados al entretenimiento y aquellos más dirigidos hacia el uso productivo, el ordenador suele posicionarse en este segundo polo, si bien las prácticas de ocio digital vinculadas al uso del ordenador son también muy habituales entre los entrevistados que realizan un uso frecuente y diversificado de este dispositivo. Para desentrañar las distintas formas de domesticación tecnológica del ordenador según su nivel de precocidad, es necesario tomar en consideración los momentos vitales de incorporación de este dispositivo.

En primer lugar, como formas específicas de domesticación temprana, asociadas principalmente a la infancia y la primera adolescencia, a la hora de reconstruir las trayectorias de los entrevistados nos hemos encontrado con que el uso de los ordenadores en el ámbito familiar es el factor fundamental que fomenta el uso de estos equipamientos por parte de los sujetos, muy por delante del acceso en la escuela, que también se sitúa como un factor secundario. En el caso de los nativos móviles y gran parte de los nativos digitales potenciales, este factor vicario de socialización es absolutamente evidente en todos aquellos casos en los que los sujetos expresan una fuerte socialización temprana asociada con el uso del ordenador, mientras que aquellos entrevistados que señalan que no utilizaban habitualmente este dispositivo durante su infancia, generalmente, tampoco disponían de un entorno familiar proclive a la introducción de estas tecnologías en el ámbito del hogar. Además de la fuerte influencia de los padres, también el vínculo con los hermanos mayores es un factor fundamental a la hora de incentivar procesos de domesticación temprana, ya que una gran parte del proceso de aprendizaje en el uso de las nuevas tecnologías se produce, precisamente, en forma de interacción social y uso compartido de los dispositivos, siendo el ámbito familiar el entorno más relevante, en este sentido, durante la infancia de los entrevistados. Por otro lado, en el caso de los inmigrantes necesarios este vínculo familiar no aparece tan claro, ya que en estos casos no se ha producido de forma tan mayoritaria una presencia de los ordenadores en el contexto familiar desde la infancia, sino que estos dispositivos se han ido incorporando posteriormente, en etapas posteriores de la vida del sujeto. En definitiva, aunque en el caso de los inmigrantes necesarios esta asociación no está tan clara, en el resto de entrevistados vemos una relación clara entre la incorporación de los ordenadores a la vida de los sujetos durante la infancia y la presencia de estos dispositivos en el ámbito familiar. Así, los entrevistados pueden dividirse claramente entre aquellos que han tenido este contacto temprano con los ordenadores en el ámbito del hogar y aquellos que solamente los incorporaron en etapas ulteriores de su vida. Una ejemplo de esta falta de contacto con los ordenadores durante las primeras etapas de la vida lo encontramos en la cita de más abajo,

correspondiente a una chica, que generacionalmente asociaríamos con el grupo de nativos móviles, pero que sin embargo tardó mucho en tener acceso a Internet debido a que sus padres se negaban a tener un ordenador en casa, por lo cual tenía que recurrir a su entorno social más cercano para utilizar este dispositivo:

“A ver, yo es que mis padres, no sé por qué, en ese momento, estaban en contra de Internet. Todo el mundo tenía Internet, con su ordenador, para utilizar Messenger, menos yo. Entonces iba a casa de alguna amiga, ‘oye, hazme Messenger rápido, hablo cuatro palabras’. Y mis padres hasta que decidieron poner Internet, pasó muchísimo tiempo. Y como los móviles antes no tenían ni nada, entonces no consumía casi de Internet. Entonces, una vez que entró a mi vida, fue como un bum. (...) Yo creo que principalmente porque pensaban que (...) me iba a quitar más tiempo y me iba a distraer más. Entonces, en ese momento, salió Internet como algo importante pero no lo que es ahora. Decidieron no tenerlo, porque ellos tampoco lo utilizaban para nada, ni en ese momento era importante para nada. Pero es así.” (EP24, Mujer 1996)

Por otra parte, es evidente que también el uso del ordenador, al menos a partir de los años 90, ha ganado presencia progresivamente en el ámbito escolar, conviviendo en la actualidad con una enorme variedad de dispositivos tecnológicos que facilitan el aprendizaje durante la infancia. Sin embargo, en nuestras entrevistas este proceso de domesticación en la escuela no es tan relevante como el asociado al ámbito del hogar, destacado principalmente por aquellos jóvenes que no tenían acceso a los ordenadores en casa durante esta etapa vital. Aun así, en algunos casos ambas influencias se entrelazan en los discursos de los entrevistados, que destacan la importancia del uso de los ordenadores desde la infancia para explicar el interés y la motivación para continuar utilizando estos dispositivos de forma frecuente con posterioridad, como en el caso que reproducimos a continuación.

“Navegar por Internet lo aprendes, pues no sé si porque eres un niño y (...) te fijas en tu hermano, dónde se mete y demás, pero no me acuerdo el aprendizaje de saber utilizar un ordenador. (...) Porque mi hermano fue a clases de informática pero yo no, pero yo sé utilizar a veces más cosas que mi hermano, de informática. Y bueno, en el instituto aprendí mucho por un profesor mío, que tenía informática y, como yo era aplicado, y acababa todo muy pronto, pues me dejaba hacer otras cositas. En plan pues yo qué sé, investigar cosas sobre Internet, que si proyectos o cualquier cosa, trabajos extra, hacer una página web, así sencillita, o cualquier cosa. Pero el uso del ordenador y del Internet es que yo creo que eso lo hemos aprendido por instinto, nadie nos ha enseñado, yo creo. (...) Dices, ‘coño, esto se aprende’, y tengo 20 años y aprendí una cosa que estaba siempre ahí. Pero bueno, son cosas, como nadie te lo ha enseñado nunca. (...) Porque al fin y al cabo somos los primeros, somos la generación, así hablando de una generación extensa, que tenemos Internet, que tenemos ordenadores. Hemos empezado como una especie de cultura, al final, pues se le puede llamar una cultura” (EP23, Hombre 1994)

Esta cita es enormemente interesante, además de porque recoge perfectamente las dos influencias sociales (familia y escuela) que juegan un papel relevante en los procesos de socialización temprana de los sujetos, porque describe una contradicción muy clara que aparece en los discursos sobre el aprendizaje en el uso de la tecnología de manera bastante habitual. Por un lado, se reconoce la enorme influencia del hermano mayor y de un profesor para interesarse y familiarizarse con el uso del ordenador, mientras que, paradójicamente, se destaca que nadie le ha enseñado nunca a usarlo porque *“somos la primera generación (...) que tenemos Internet”*. Esta ambivalencia clara entre influencia social para familiarizarse con los dispositivos tecnológicos e interés personal necesario para la adquisición de competencias digitales es sumamente relevante,

ya que suponen las dos caras contrapuestas más relevantes del proceso de alfabetización digital, como veremos más adelante: por un lado, el apoyo social es fundamental para el aprendizaje en el uso de cualquier herramienta, mientras que, en el caso de los dispositivos tecnológicos, también los procesos de auto-capacitación basados en la motivación para el uso de las TIC y en el interés por determinadas prácticas concretas es un aspecto fundamental. De hecho, si esta dimensión motivacional de la socialización tecnológica no es tan evidente en el caso de las fases tempranas de la vida, se vuelve uno de los factores fundamentales que explican la incorporación de Internet a la vida de los sujetos durante la adolescencia, que es la segunda etapa de precocidad en la domesticación tecnológica de los ordenadores que vamos a desarrollar. Si durante la infancia el ámbito familiar y escolar condicionan claramente el uso de Internet de los entrevistados, durante la adolescencia se despliega de manera mucho más evidente la propia motivación de los sujetos y sus intereses particulares en el uso de las nuevas tecnologías. Esto no quiere decir, ni mucho menos, que el resto de factores inductores a la apropiación de las TIC desaparezcan, sino que se reconstruyen en base a las nuevas experiencias vitales que transitan los sujetos.

Así, el apoyo familiar sigue siendo importante, pero, en gran medida, también aparece una nueva forma de apoyo social más general, representada por los amigos y conocidos, que empieza a ganar importancia a la hora de describir las prácticas digitales de los sujetos. No hay que olvidar que, en gran medida, las actividades mediadas digitalmente que desarrollan los sujetos, especialmente durante la adolescencia, tienen un componente de interacción social y de entretenimiento muy importante. Por lo tanto, es bastante habitual que los entrevistados mencionen cómo empezaron a utilizar las mismas plataformas, páginas web, programas o servicios digitales que utilizaban sus amigos más cercanos, tanto como forma de comunicación con ellos como, de manera más personal, como forma de descubrir nuevos intereses, formas de entretenimiento, fuentes de información interesantes, etc. En este tipo de domesticación tecnológica se entremezcla, por lo tanto, la influencia del entorno social más cercano, que suele dejar de ser la familia para pasar a ser los amigos, con la propia motivación y el interés hacia el descubrimiento de nuevas potencialidades y posibilidades de las nuevas tecnologías, esbozando las dos dimensiones de la alfabetización digital que destacamos en la cita de más arriba. El tipo de prácticas digitales concretas, en todo caso, es muy complejo de delimitar, ya que existe una gran variedad de formas de uso de las TIC que se derivan del propio contexto social de los sujetos y, también, del momento histórico específico en el que fueron adolescentes. Por ejemplo, la práctica totalidad de los jóvenes que hemos descrito como nativos digitales potenciales –y una parte importante del resto, también– han desarrollado una trayectoria tecnobiográfica que puede describirse como sigue: cuando tuvieron acceso a Internet desde el ordenador, en el ámbito del hogar, utilizaron de manera habitual una herramienta muy popular a comienzos de los años 2000, el Messenger¹⁹³, para comunicarse de manera cotidiana con sus amigos, para pasar posteriormente a utilizar el Tuenti, una de las primeras redes sociales que ganó presencia en

¹⁹³ Es extremadamente sorprendente y relevante la transversalidad que tiene esta plataforma comunicativa en los discursos de los entrevistados, pudiéndose argumentar fácilmente que se trata de uno de los elementos tecno-sociales que ha afectado de manera enormemente generalizada a un grupo particular de jóvenes en un momento determinado de su adolescencia. De hecho, el Messenger puede ser considerado como uno de los marcadores generacionales más relevantes de este grupo que hemos denominado de nativos digitales potenciales, ya que ha jugado un papel relevante en la interacción comunicativa cotidiana de la mayor parte de ellos. Algo similar con lo que podría ocurrir con el Whatsapp en la actualidad, pero con la diferencia de que el Messenger, como ha sucedido posteriormente con el Tuenti, sí que son herramientas muy asociadas a una etapa vital específica, mientras que el Whastapp está mucho más generalizado entre grupos sociales de mayor edad. En todo caso, para un análisis en profundidad de las prácticas sociales de estos jóvenes a través de esta herramienta recomendamos el trabajo *Jóvenes y cultura Messenger* (Gordo López, 2006), en el que se realizó un análisis cualitativo en profundidad del uso de la misma.

España, asociada especialmente con un público adolescente, y para, más adelante, ir progresivamente transitando hacia nuevas redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.) y formas de comunicación, una vez que empezaban a generalizarse los teléfonos inteligentes y aplicaciones como el Whatsapp. El asunto fundamental, en todo caso, es que la dimensión social del uso de estas aplicaciones es enormemente relevante, ya que el uso de unas herramientas comunicativas, u otras, depende precisamente del entorno social del sujeto, que ha ido transitando de unas herramientas, plataformas o aplicaciones a otras con el paso del tiempo, forzando a los sujetos a adaptarse a las nuevas prácticas comunicativas de su entorno más cercano.

“Messenger en su momento, que ya desapareció, que es verdad que desapareció y ya no se ha vuelto a saber nada de él. (...) Empezó porque era una de las primeras redes sociales, por así decirlo, porque no es en realidad una red social, era únicamente un chat. Y empecé, me lo hice, yo creo, que con 12 años o así. Entonces, empecé a utilizar Messenger mucho antes de utilizar móviles y demás. Yo creo que era el único sitio donde consumía yo Internet de verdad, ¿no?, bueno Youtube y poco más. (...) Y... nada, pues desde los 12 hasta los 15, más o menos. Que ahí empezó ya a dejar de usarse, también surgieron otras plataformas como Facebook, como Tuenti, que ya también está muertísima Tuenti. De hecho, ya no existe. (...) Yo el Facebook fue después del Tuenti. Llegó un momento, cuando debía tener como 20 años o así. (...) Y entonces se nota mucho cuando una empresa deja ya de tener tirón o no encuentra la fórmula para que la gente que la está utilizando, esa plataforma, pues siga utilizándola. Fue lo que le pasó a Tuenti, al principio lo hizo muy bien, porque cogió a toda una generación de adolescentes y un poco adaptó la red social a esa generación, pero luego no supo qué hacer cuando fue avanzando un poco Facebook. Por eso, luego, todo el mundo tenía Facebook, y la gente se pasó de Tuenti a Facebook o a otras apps. Por ejemplo, está el boom, los más jóvenes de Instagram y de Snapchat” (EP9, Hombre 1993)

Por otro lado, otra forma de domesticación tecnológica de los ordenadores que tiene una gran importancia durante la adolescencia tiene que ver con los videojuegos, que han jugado un papel fundamental en la vida cotidiana de una parte importante de los sujetos, especialmente durante la adolescencia y la primera juventud. Aunque anteriormente ya mencionamos la presencia cada vez mayor de las videoconsolas en la cotidianidad de los jóvenes españoles, en este caso nos referimos precisamente al consumo de videojuegos desde el ordenador, que suponía ya una práctica importante a finales de los años 90, pero que, gracias a la explosión de los juegos multijugador online durante la primera mitad de los años 2000, se ha universalizado enormemente, marcando de manera decisiva la vida de una parte importante de los adolescentes que vivieron durante ese periodo histórico. Así, volviendo al análisis generacional, entre los inmigrantes existía una separación clara entre aquellos adolescentes que consumían videojuegos a través del ordenador y aquellos que no, ya fuera porque no tenían acceso aun a Internet en el hogar o porque no les interesaba esta práctica videolúdica concreta –no hay que olvidar que el entretenimiento vinculado al PC convive desde hace décadas con las videoconsolas, dispositivos específicamente destinados a ese propósito. En este grupo generacional sí que encontramos importantes diferencias de género, de forma que el consumo frecuente de videojuegos se asocia más comúnmente con los hombres que con las mujeres, al menos a partir de los discursos reconstruidos por los entrevistados. Entre los nativos digitales potenciales, nacidos entre 1988 y 1994, esta vinculación tan clara entre masculinidad y videojuegos –especialmente en el caso del PC, que estaba significado durante los años 90 y principio de los 2000 como un dispositivo más avanzado y minoritario a la hora de jugar a videojuegos– ya no es tan evidente, de forma que encontramos bastantes narrativas femeninas en las que los videojuegos juegan un papel

importante en los procesos de socialización tecnológica durante la adolescencia. En este grupo generacional es más importante el factor de si te interesa o no jugar a videojuegos que aspectos socio-estructurales como el género, el nivel educativo o el capital económico, si bien es evidente que unas condiciones básicas de acceso a los dispositivos tecnológicos son absolutamente necesarias para poder jugar en buenas condiciones, especialmente en el caso de los ordenadores, donde la inversión económica en términos de equipos (procesadores, tarjetas gráficas, periféricos y los juegos mismos) no es nada desdeñable. Finalmente, en el caso de los nativos móviles es mucho más difícil separar claramente a aquellos sujetos interesados por los videojuegos y aquellos que no han jugado durante su adolescencia, ya que la enorme generalización y diversificación de prácticas videolúdicas ha hecho que, en mayor o menor medida, y con mayor o menor intensidad, los videojuegos jueguen un papel importante en la vida cotidiana de los adolescentes.

“Al principio tenía juegos en el ordenador, cuando tuve mi primer ordenador, que aún lo tengo allí, pues sí que tenía dos o tres juegos, el Imperium, el NBA, FIFA también, que la verdad me gustaba jugar mucho. Luego ya, también, pues como ahora, lo dejé también y ya no suelo jugar demasiado. (...) Tenía ordenador, sí, que es cuando tenía ahí juegos y solo lo utilizaba para jugar a esos juegos. Al Imperium le echaba muchísimas horas en su época, el Buscaminas, uno que había del Pinball ese también. Sí, tuve ordenador mucho antes que el Internet. (...) Y sí, tuve tres o cuatro juegos así, de ordenador. Luego con Internet, cuando empezó Internet, había uno parecido al Call of Duty que era gratis, y sí que en las noches le echaba muchas horas, también. También se lo comenté a algún colega, pues me juntaba con él y muchas noches sí que jugábamos.” (EP26, Hombre 1994)

Finalmente, el último nivel de precocidad que vamos a tratar tiene que ver con las principales formas de domesticación tardía de los ordenadores, que se asocian principalmente con dos contextos: el ámbito académico y el ámbito laboral. Estas experiencias de uso de los ordenadores, en el caso de algunos entrevistados, suponen la primera forma de uso frecuente de estos dispositivos durante toda su trayectoria biográfica, mientras que en otros casos simplemente se añaden a los procesos previos de domesticación tecnológica desarrollados durante la adolescencia y la infancia, favoreciendo nuevas formas de alfabetización digital que se añaden a las previamente experimentadas. Comenzando por el ámbito académico, es evidente –y más en la actualidad– que las primeras experiencias de contacto con los ordenadores en la escuela no acaban durante la infancia, sino que, progresivamente, el PC va ganando presencia en la vida académica de los entrevistados durante su adolescencia para, en el caso de aquellos jóvenes que continúan su formación más allá de los estudios obligatorios, ser absolutamente imprescindible en el contexto universitario y en muchos contextos de formación profesional. Si durante la infancia se promueve la familiarización con la tecnología, durante la adolescencia cada vez más Internet se convierte en una herramienta fundamental de búsqueda de información que los alumnos deben utilizar habitualmente para realizar los trabajos de clase o preparar los exámenes. Generacionalmente, por supuesto, encontramos diferencias, ya que en el caso de los inmigrantes necesarios y una parte de los nativos potenciales es habitual que el uso del ordenador y de Internet durante la adolescencia haya sido muy limitado, circunscribiéndose a alguna materia específica de informática y, una vez se generalizó el acceso a Internet en los hogares, sirviendo como fuente de información, sustituyendo a las anteriores enciclopedias digitales en disco (tipo Encarta). En el caso de los nativos móviles, sin embargo, se muestra una mayor presencia de las tecnologías digitales en el contexto del aula, de forma que la propia búsqueda de información ya no tiene que asociarse necesariamente al uso del ordenador, ya que muchos dispositivos

tecnológicos (tablets, teléfonos móviles) pueden igualmente conectarse a la red y permitir esta forma específica de uso práctico de la tecnología. En todo caso, lo que nos hemos encontrado en la práctica totalidad de los discursos de los entrevistados es que el uso de herramientas de productividad y ofimática no está –o no ha estado, no olvidemos que reconstruimos trayectorias tecno-biográficas pasadas– tan generalizado durante el instituto como podría parecer, siendo el ámbito de la formación superior y profesional el contexto en el que estas herramientas se demandan de manera asidua. En otras palabras, muchos entrevistados destacan como realmente aprendieron a utilizar programas como el Word, el Power Point o el Excel, a realizar búsquedas exhaustivas de información o a usar el campus virtual y el correo electrónico frecuentemente cuando se incorporaron al ámbito universitario, de forma que aquellos jóvenes que no llegan a la educación superior muestran una importante carencia, en este sentido. Aunque en la siguiente sección volveremos a este tema en términos de destrezas digitales adquiridas, hay un aspecto de la domesticación tecnológica que es absolutamente clarificador: en muchas entrevistas se destaca cómo el primer ordenador portátil que tuvieron en su vida se adquirió precisamente para realizar este tipo de prácticas productivas vinculadas con el ámbito académico, debido a que anteriormente no disponían de un ordenador que pudieran utilizar de manera puramente personal –compartían equipo con la familia–, a que el ordenador del hogar no tenía la capacidad o potencia suficiente para el uso requerido o ante la necesidad de tener que transportar el equipo al centro de estudios todos los días.

“Pues un ordenador portátil hace unos 9 años, yo creo. Es decir, con 17 o así, quizá en primero de carrera, al entrar en primero de carrera sí que me parece que empecé a tener ordenador portátil. (...). Y sí, pues nada, creo que el ordenador me servía para hacer búsquedas, hacer trabajos, y poco más. Y luego ya sí que vino el mundo series, el mundo películas, y de todo. (...) ¿EN QUÉ MOMENTO SENTISTE LA NECESIDAD DE TENER UN PORTÁTIL? (...) Pues quizá para llevarme a los sitios, para viajar, para de repente irme al pueblo y tener un ordenador que manejar, para hacer trabajos, para ese tipo de cosas. Para verme películas. (...) ¿EL ORDENADOR DE SOBREMESA LO DEJASTE DE USAR? (...) Sí, sí, ese se quedó obsoleto totalmente. Está ahí en la casa pero de hecho nadie lo utiliza, está tirado por ahí, sí.” (EP20, Mujer 1990)

Finalmente, el ámbito laboral supone el otro gran entorno de domesticación tecnológica tardía especialmente asociado con los ordenadores, ya que una gran cantidad de puestos de trabajo requieren del uso de un ordenador de manera habitual. En este sentido, es evidente la importancia de este dispositivo en aquellos casos en los que el trabajo se realiza específicamente delante de una pantalla, como en el caso de la mayor parte de trabajos de oficina, servicios de atención al cliente o recepcionista, pero los ordenadores también son importantes en otros muchos puestos en los que la elaboración de informes, la monitorización o seguimiento de la actividad cotidiana y, en definitiva, la comunicación entre los diferentes actores involucrados se realiza a través de Internet. Como ya destacamos en el párrafo anterior, en algunos casos nos encontramos con entrevistados previamente familiarizados en el uso cotidiano y habitual de los ordenadores que simplemente deben aprender nuevos usos concretos, nuevas herramientas o procedimientos, mientras que en algunos casos también aparecen sujetos cuyo único uso cotidiano del ordenador se realiza en el ámbito laboral. Esta diferencia de formas de apropiación de este dispositivo, si se incorpora a la vida cotidiana como un equipamiento de uso general o de uso más específico, es enormemente relevante a la hora de desentrañar los procesos de alfabetización digital que han transitado los entrevistados a lo largo de su vida, como veremos en la sección 10.2.

9.1.3. Intensidad de uso: uso intensivo frente a uso ocasional

Aunque hemos dedicado algunas líneas a hablar de la relevancia de los teléfonos móviles y de la videoconsola como dispositivos incorporados a la vida cotidiana de los sujetos, a la hora de reconstruir las trayectorias biográficas desde la infancia, pasando por la adolescencia, hasta la juventud, nos hemos centrado principalmente en el uso del ordenador, algo que vamos a volver a hacer en este último epígrafe del apartado de domesticación tecnológica, dedicado a la intensidad de uso de los dispositivos. Así, consideramos que el ordenador ha sido el dispositivo más importante a la hora de analizar la adquisición de habilidades digitales por parte de los jóvenes. O, por lo menos, en el caso de aquellas habilidades digitales que son más fácilmente transferibles en términos de capital digital interiorizado, posibilitando un aprovechamiento diferencial de tecnología en los distintos espacios sociales de uso de las TIC. La intensidad en el uso del ordenador está marcada, fundamentalmente, por la experiencia biográfica pasada de uso de este dispositivo, por una parte, y por los contextos específicos de uso en la actualidad, por otra, que condicionan la incorporación específica que los distintos entrevistados realizan de este equipamiento, en complementariedad, principalmente, con el teléfono móvil, que es un dispositivo utilizado de manera muy intensiva por la práctica totalidad de los jóvenes entrevistados –al menos en las prácticas de accesibilidad en movilidad y para los usos comunicativos. Con respecto a la experiencia pasada de domesticación tecnológica, como vimos en el epígrafe anterior, nos encontramos con diferentes formas de incorporación en distintos momentos vitales: desde la incorporación durante la infancia, marcada por el ámbito familiar y, en menor medida, escolar, pasando por la incorporación durante la adolescencia, marcada por los propios intereses de los sujetos, estrechamente relacionados con su contexto social más cercano, para llegar a las formas de socialización más tardías, durante la juventud, que se caracterizan por la necesidad de uso de este dispositivo en el ámbito de trabajo y el mundo académico. Así, lo que podemos destacar, en primer lugar, es que la intensidad de uso de los ordenadores, en la actualidad, está muy vinculada con el hecho de haber tenido una trayectoria tecno-biográfica durante la infancia, pero especialmente durante la adolescencia, estrechamente ligada a este dispositivo, de forma que aquellos entrevistados que mencionan una mayor variedad de formas de uso de Internet durante la etapa adolescente, generalmente, también muestran un uso relativamente intensivo del ordenador en la actualidad. En este sentido, creemos que es una tendencia bastante general a lo largo de las entrevistas el hecho de que aquellos sujetos que han realizado un uso más intensivo del ordenador durante su adolescencia siguen manteniendo un uso relativamente frecuente de este dispositivo, mientras que aquellos que únicamente accedían a Internet para prácticas muy concretas en el pasado –como por ejemplo el uso de plataformas de comunicación como Messenger, el uso de alguna red social como Tuenti, el acceso a Youtube, a algún blog o la búsqueda puntual de alguna información en Google–, han sustituido progresivamente el acceso desde el ordenador por el teléfono móvil, ya que este dispositivo ha ido ganando prestaciones con el paso de los años, de forma que, en la actualidad, puede suplir muchas de las prácticas cotidianas de conectividad digital, especialmente en el caso de aquellos entrevistados que únicamente realizaban un uso ocasional del ordenador. La principal tendencia que redunda en la bajada de intensidad de uso de los ordenadores es la emergencia de otros dispositivos alternativos que pueden conectarse a Internet, de forma que es bastante habitual encontrar, entre los entrevistados, experiencias de abandono del uso del ordenador en favor del teléfono móvil, ya que este último se trata de un dispositivo más cómodo, en términos de portabilidad y de inmediatez, y que permite una conectividad más flexible a la red. El tipo de prácticas que se han desplazado desde el ordenador al teléfono móvil, aunque varían bastante

entre los entrevistados, tienen que ver con las interacciones comunicativas cotidianas –en cierta medida el móvil ya era utilizado para realizar llamadas y mandar mensajes de texto, pero gracias a la llegada de Internet han aparecido aplicaciones de mensajería instantánea, como Whatsapp o Telegram, el propio correo electrónico y las redes sociales también se ha integrado en estos dispositivos a través de aplicaciones, etc.–, para búsquedas puntuales de información –aplicaciones de transporte público, estado del tiempo, consultas puntuales en el navegador, etc. – y, en algunos casos, también actividad prácticas –banca electrónica, compra de productos y servicios, etc.–. La cuestión fundamental, en definitiva, es que la reducción en la intensidad de uso de los ordenadores en la vida diaria de los entrevistados no se debe tanto a una pérdida de disponibilidad y adecuación de estos dispositivos, sino a una sustitución por otros dispositivos competidores, especialmente el teléfono móvil, que cada vez pueden suplir de una forma más inmediata usos que anteriormente debían vehicularse necesariamente a través del ordenador. Este es el caso de la cita que ponemos a continuación, donde una entrevistada reconoce que, si bien prefiere el ordenador al teléfono móvil por su mayor pantalla y comodidad de uso de periféricos, en ocasiones utiliza el smartphone por su disponibilidad inmediata y rapidez.

“Pues desde el teléfono móvil normalmente el correo o búsquedas puntuales, pues cómo ir a un sitio o a otro; o alguna entrada saco. Pero bueno, antes hacía más cosas con el ordenador portátil, pero ahora ya casi puedo usar el móvil prácticamente para todo. Pues para sacar entradas, incluso vuelos, o meter el alquiler del mes, también puedo hacerlo desde el móvil. Prefiero desde el ordenador, pero lo puedo hacer desde el móvil también” (EP20, Mujer 1990)

Esta tendencia hacia la diversificación de los dispositivos, que redundará en un uso menos intensivo del ordenador, es especialmente clara en el caso de aquellos entrevistados que experimentaron una socialización más tardía en el uso de este dispositivo, asociada a contextos laborales o académicos. En estos casos concretos, principalmente el ordenador se constituye como un equipamiento de uso profesional, estrechamente vinculado al contexto de trabajo o académico, mientras que tiene una presencia mucho menor en el ámbito del hogar o de las prácticas de entretenimiento y ocio que escapan a estos ámbitos específicos. Por supuesto, se trata de una tendencia más que de una realidad claramente establecida, ya que también son habituales los casos de convivencia entre el uso profesional de los ordenadores en el ámbito de trabajo y su incorporación a la vida cotidiana para prácticas específicas, como el consumo de material audiovisual o la utilización de programas de ofimática. Sin embargo, no creemos que sea arriesgado establecer que aquellas personas que incorporaron tardíamente los ordenadores como un dispositivo habitual a sus vidas, principalmente por las necesidades laborales o académicas, tienen menos posibilidades de desplegar un uso más intensivo de este dispositivo, ya que, en líneas generales, tenderán a destacar que la mayor parte de sus necesidades cotidianas de conectividad pueden ser suplidas, sin mayor problema, por el teléfono móvil, constituido cada vez más, como ya destacamos, como un dispositivo total, de convergencia de la práctica totalidad de formas de uso de Internet, esto es, como el dispositivo que puede incorporarse a una mayor variedad de usos de Internet. Este caso de necesidad de uso del ordenador para un contexto determinado, pero, a la vez, incomodidad y falta de familiaridad con el dispositivo, lo encontramos en la cita que reproducimos a continuación, donde una entrevistada que no ha utilizado de manera habitual el ordenador durante su adolescencia reconoce cómo necesita llevarse el portátil a la universidad para poder trabajar y tomar apuntes debido a la imposibilidad, en la actualidad, de realizar este tipo de actividad a través del teléfono móvil, un dispositivo con el que está mucho más familiarizada.

“A ver, yo principalmente tengo una pantalla grande [en el móvil]. Luego, al estar en la cama me parece mucho más fácil tener que sujetar un móvil, o poder apoyarlo en la pared, que tener que estar con el ordenador encima, que si se te calienta, que si se te queda sin batería. Y yo tengo el cargador de mi móvil al lado, si se queda sin batería es que no pierdo ni un segundo, es que no tengo que dar ni a pausa. O no sé, si quiero ir al baño me puedo llevar el capítulo al baño, y en el ordenador no voy a estar todo el rato con el ordenador moviéndome. Y que luego la calidad, yo por ejemplo utilizo Apple y la calidad de la pantalla del móvil me parece mucho mejor que la del ordenador. (...) Si tuviese un Word en el móvil me prepararía el trabajo súper rápido y, por ejemplo, en el metro, si tienes que hacer un trabajo de que sabes el tema y tal, puedes tener aunque sea la información en fotos, lo escribes, te lo preparas. Y el ordenador es, lo que te digo, no te lo puedes llevar tan fácilmente, es un peso. Yo, al llevarme el ordenador a clase, es que me pesa la espalda luego de llevarlo, es un peso. (...) PERO LO HACES, A MENUDO (...) Llevarme el ordenador, casi siempre.(...) A lo mejor me pongo en el ordenador las fotos y escribo en el móvil, o al revés. A ver, los veo los dos imprescindibles, a día de hoy.” (EP24, Mujer 1996)

En resumen, en este epígrafe hemos mostrado cómo una experiencia prolongada de contacto habitual con los ordenadores durante la adolescencia se relaciona decisivamente con un uso más intensivo de estos dispositivos en la actualidad, mientras que aquellos entrevistados que únicamente usaban el ordenador de manera ocasional han tenido menos problemas en transferir estas prácticas digitales al teléfono móvil, algo especialmente relevante en el caso de las prácticas comunicativas. Ahondar más en la conexión específica entre la domesticación tecnológica de los dispositivos, esto es, su incorporación a la vida cotidiana de los sujetos, y las experiencias subjetivas de uso (comodidad, flexibilidad, inmediatez, adecuación con los espacios de apropiación tecnológica), sin embargo, nos lleva necesariamente a tener que lidiar con el proceso específico de adquisición de destrezas, competencias y habilidades digitales que se produce de manera interactiva, en la relación específica entre el sujeto y la realidad mediante la medicación de la tecnología. Por ello, antes de poder reconstruir las trayectorias tecno-biográficas típicas (10.3) que hemos encontrado entre los jóvenes investigados –como dijimos, una muestra de personas nacidas entre 1982 y 1998 que han tenido contacto a lo largo de su vida con las tecnologías digitales– debemos centrarnos en desarrollar las principales formas de alfabetización digital asociadas al uso que los sujetos han realizado de las TIC a lo largo de su vida, ya que constituye la otra cara del proceso de domesticación tecnológica. Desarrollamos esta perspectiva en la siguiente sección.

9.2. PROCESOS DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL

En esta sección vamos a centrarnos en desentrañar las principales formas de alfabetización digital que se desarrollan a lo largo del proceso de domesticación tecnológica, esto es, en el propio proceso biográfico de incorporación de las tecnologías a diferentes espacios y ámbitos de la vida cotidiana de los sujetos. Las habilidades digitales necesarias para el uso de los dispositivos tecnológicos, por lo tanto, en un factor importante de desigualdad digital, que se añade a otros factores como la accesibilidad material a la tecnología, la motivación para el uso o la posibilidad de aprovechar estos dispositivos para mejorar las oportunidades de vida de las personas¹⁹⁴. Van Deursen y Van Dijk, por ejemplo, han teorizado en varios trabajos (2014, 2015b) sobre los

¹⁹⁴ Para un repaso en profundidad sobre los tres niveles de la brecha digital y la evolución de los estudios sobre desigualdad desde finales de los años 90 hasta la actualidad, consultar el capítulo 3.

distintos tipos de habilidades digitales que pueden identificarse, separando entre habilidades orientadas al medio –que permiten operar técnicamente los dispositivos– y habilidades orientadas al contenido –que tendrían más que ver con el aprovechamiento comunicacional, informacional, de creación de contenido o estratégico de Internet–. Por otro lado, las habilidades digitales se han relacionado habitualmente con el concepto de alfabetización digital (Livingstone, 2008; Schreurs et al., 2017; Sefton-Green et al., 2009) –o *digital literacy* en inglés– que tiene que ver, precisamente, con el proceso continuado de adquisición de competencias para interactuar en una realidad social mediada digitalmente. Los distintos tipos de habilidades digitales, por lo tanto, que sin duda constituyen un factor importante de desigualdad digital y, correspondientemente, de estratificación social, al condicionar el aprovechamiento tecnológico que los sujetos pueden realizar de las TIC, no pueden analizarse de manera abstracta, sino que deben ser comprendidas en sus mecanismos específicos de adquisición e interiorización por parte de los sujetos. A continuación, por lo tanto, desarrollaremos las principales formas de adquisición de competencias digitales a lo largo de la trayectoria vital de los sujetos, tomando en consideración sus posiciones generacionales específicas y sus características sociales particulares. Indagar en este proceso de alfabetización digital es complejo, puesto que, en gran medida, se produce de manera inconsciente y progresiva a lo largo de los procesos de domesticación tecnológica que los sujetos van experimentando durante su vida, en los que se entremezclan facetas más personales, vinculadas con la motivación y el interés personal, con otras facetas más sociales, relacionadas con el apoyo de los demás, los contextos sociales de uso de las TIC y las prácticas digitales compartidas. Como vimos en el capítulo 4, los procesos de alfabetización digital se pueden clasificar en torno a seis dimensiones principales: (D1) Temporalidad, (D2) Motivación, (D3) Grado de formalidad, (D4) Grado de socialidad, (D5) Tipo de domesticación tecnológica, y (D6) Tipo de habilidades digitales. Así, a partir del análisis de las entrevistas y el entrecruzamiento de estas dimensiones, podemos establecer una tipología de seis formas fundamentales de alfabetización digital (tabla XXXVI), las cuales se agrupan en tres categorías, en base a su rasgo definitorio más fundamental: (A) aquellas que se derivan de la propia motivación personal hacia el uso de las TIC, distinguiéndose entre auto-capacitación inconsciente (10.2.1) y auto-capacitación consciente (10.2.2); (B) aquellas que se vinculan con espacios formalizados de uso de Internet, separando la alfabetización vinculada con el sistema escolar y académico (10.2.3) de aquella que se vincula con el mercado de trabajo (10.2.4); (C) finalmente, aquellas en las que destaca el componente social de uso de las TIC, las cuales pueden subdividirse entre el desarrollo de prácticas digitales compartidas (10.2.5) y el apoyo social (10.2.6).

Tabla XXXVI. Forma de alfabetización digital en base a su temporalidad, grado de formalidad, grado de socialidad, dispositivo tecnológico y tipo de habilidades adquiridas.

Rasgo principal	Alfabetización	D2. Temporalidad	D2. Motivación	D3. Formalidad	D4. Socialidad	D5. D. tecnológica	D6. Tipo habilidad
Motivación personal	Auto-inconsciente	Continua	Alta	Baja	Baja	Todos	Ambas
	Auto-consciente	Puntual	Alta	Alta	Alta / Baja	Ordenador	Medio
Formalidad	Académica	Puntual / Continua	Media	Media	Alta	Ordenador / Móvil	Ambas
	Profesional	Puntual / Continua	Media	Media	Alta	Ordenador/ Móvil	Ambas
Socialidad	Prácticas compartidas	Continua	Baja	Baja	Alta	Todos	Contenido
	Apoyo social	Puntual	Alta / Baja	Alta	Alta	Todos	Medio

Fuente: Elaboración propia.

9.2.1. Auto-capacitación inconsciente

La primera forma de alfabetización digital y, probablemente, la más importante de toda, tiene que ver con el propio proceso de adquisición de competencias digitales que se desarrolla de manera inconsciente durante la práctica personal de uso de los dispositivos de los sujetos a lo largo de su trayectoria vital. Así, hemos denominado a esta forma específica de alfabetización auto-capacitación inconsciente, ya que se refiere al propio proceso de interiorización de los conocimientos adquiridos de manera continuada en la práctica habitual de uso de la tecnología. La confusión deriva del hecho de que, estrictamente, cualquier forma de interiorización de conocimiento es, en parte, auto-capacitación, ya que tiene una dimensión personal y subjetiva, fenomenológicamente experimentada, de interiorización del saber a partir de la propia exteriorización de la actividad hacia el mundo. Sin embargo, esta dimensión subjetiva del aprendizaje, que reconoceremos en todas las formas posteriores de alfabetización digital, no es exactamente lo mismo a lo que nos referimos en este apartado con el concepto de auto-capacitación, que tiene más que ver con el proceso inconsciente e informal de familiarización en el uso de los dispositivos tecnológicos precisamente por la práctica cotidiana de uso de los mismos. Es por ello que, en la sección anterior, destacábamos cómo los jóvenes que han experimentado procesos de domesticación tecnológica más prolongados en el tiempo, comenzando desde la infancia e intensificados durante la adolescencia están en una mejor posición a la hora de aprovechar las potencialidades de estas tecnologías. En términos de Laura Robinson, podríamos destacar que estos jóvenes que se han familiarizado desde la infancia –o adolescencia– con el uso de los ordenadores, específicamente, tienen una ventaja informacional (2012) con respecto a aquellos que han tenido unas condiciones más limitadas de accesibilidad material. Independientemente del tipo de prácticas digitales desplegadas o de los conocimientos adquiridos por otras vías, el grado de afinidad y familiaridad con el uso de determinados dispositivos, sistemas operativos, programas, herramientas, plataformas comunicativas, etc., no es algo que se adquiera de la noche a la mañana, sino que se va sedimentando en la propia conciencia de los sujetos a lo largo de un prolongado periodo de tiempo, a partir de sus prácticas cotidianas de apropiación de la tecnología.

“Sí, empecé pirateando un (...) un iPod, y el Emule también, que en esa época era el top. Y yo qué sé, el Emule se lo vi a mi padre y el resto lo averigüé por mí misma. Y era para descargarte cosas más barato y más rápido, (...) por tener el avance. Por el siguiente paso, porque siempre necesitamos dar el siguiente paso. (...) Cuando empecé a ver que se estaban pasando ya de la raya con el tema de precios, y con el tema de tiempos de descarga. (...) Es que empiezas desde cosas básicas y ya luego vas viendo todo lo que hay más allá y, yo qué sé. De pequeña, por ejemplo, me puse a quitarle los microchips a los microondas para que no caducaran, (...) porque lo vi en Internet. Para mí, yo empecé en el Internet por ver ahí el pecadillo de la vida, digámoslo ahí de alguna forma. Y yo qué sé, mi cabeza de entonces pues yo era un trasto. (...) PERO QUE TE GUSTABA COMO TRASTEAR CON LOS ORDENADORES Y ESAS COSAS. (...) Sí, mucho, montarlo, desmontarlo, mirar qué hay dentro, ver por qué funciona esto más rápido, cómo puedo tenerlo más barato y mejor” (EP21, Mujer 1997)

Por lo tanto, desde el punto de vista de la temporalidad, la auto-capacitación es un proceso de largo recorrido, que no tiene un horizonte temporal claramente delimitado, sino que comienza desde el mismo momento en que las tecnologías empiezan a formar parte de la experiencia vital de los sujetos y únicamente acabaría, teóricamente, en el momento en que todo el entorno tecnológico digital en el que vivimos en la actualidad desapareciese de la vida de las personas. Evidentemente, en gran medida los dispositivos concretos, las herramientas específicas e, incluso,

los sistemas operativos se transforman a lo largo del tiempo, por lo que este proceso de alfabetización digital nunca puede detenerse, no tiene un fin claramente establecido, un conjunto de destrezas digitales formalizadas que deban ser adquiridas para llegar a un determinado grado de competencia digital, sino que es altamente voluble y flexible, siempre encuentra nuevos caminos para desarrollarse a partir de las experiencias y prácticas anteriores. Por ello, se trata de un proceso enormemente inconsciente y poco formalizado, ya que el propio intento de formalización y estandarización de esta experiencia de uso en unas competencias específicas, en cierta medida, supone una forma de simplificación de la variedad de formas concretas de aprovechamiento tecnológico y de reducción de la experiencia subjetiva de uso de la tecnología a un listado de destrezas “necesarias” para desenvolverse en la sociedad digital. Desde el punto de vista de la socialidad, se puede defender claramente que el proceso de auto-capacitación es, ante todo, un proceso individual –o más bien personal–, estrechamente embebido en la propia experiencia vital de los sujetos, en la mediación tecnológica entre corporalidad y realidad externa. Asimismo, se trata de una forma de alfabetización que se fundamenta principalmente en la propia motivación y en el interés en el uso de la tecnología para unos determinados fines que dependen de la propia trayectoria biográfica individual de las personas. Esta dimensión psicológica de la alfabetización requiere de una enorme inversión de tiempo por parte de los sujetos, que deben enfrentarse cotidianamente con la frustración ante los fracasos para llevar a cabo alguna actividad digital, debido a falta de destrezas técnicas para el uso de determinadas herramientas, siendo en muchas ocasiones necesaria la constancia y la paciencia para poder sacar adelante determinadas prácticas digitales. Por lo tanto, el proceso de auto-capacitación, por el hecho de ser mayoritariamente inconsciente y poco formalizado, no quiere decir que sea sencillo o simplemente intuitivo, sino que, todo lo contrario, es un proceso laborioso que requiere de un trabajo activo constante por parte de los sujetos. Recuperando la metáfora desarrollada por Jordi Martí (2017), en vez de utilizar el concepto de nativos digitales deberíamos hablar, más bien, de peones digitales, reconociendo esta laboriosidad y constancia necesaria para desarrollar nuevos usos de las tecnologías digitales.

“Nada, yo creo que recurro a Internet, hasta que no puedo. Y en términos generales, cuando no puedo, no puedo. Creo que también estamos un poquito obligados al *do it yourself*, a que tienes que intentar solucionarlo por ti mismo, cuando en realidad es todo lo contrario, o sea, nadie es un experto en el tema informático. Y creo que los recursos que tenemos son nulos, que no sabemos utilizar verdaderamente, muy poca gente sabe utilizar bien, por ejemplo, Excel, o cosas por el estilo. O, por ejemplo, me pasa mucho en mi trabajo, Drive, y como que creo que estamos todos obligados a decir que sí que sabemos utilizarlo perfectamente. (...) ¿TE HA PASADO ALGUNA VEZ DE COSAS QUE QUISIESES HACER Y NO HAYAS PODIDO PORQUE TE FALTAN CONOCIMIENTOS? (...) Me pasa a diario, me pasa constantemente. Sobre todo en el mundo laboral, con herramientas de Internet que no tienes por qué saber. Pero, en ese sentido, también es positivo que tienes la posibilidad de aprender porque, en el momento en el que tú entras en Internet, por ejemplo, entras en un buscador de Google, buscas ‘cómo se hace tal’, y puedes aprenderlo. Pero estás un poco obligado a tener que hacerlo tú, el *do it yourself*, cuando no eres un experto en ordenadores, ni deberías por qué tener serlo.” (EP15, Mujer 1993)

Este bajo nivel de socialidad presente en el proceso de auto-capacitación, sin embargo, no quiere decir que se trate de una forma de alfabetización estrictamente individual, ya que gran parte de las prácticas digitales cotidianas que desarrollan los sujetos se pueden encuadrar dentro de un contexto social más general que las dota de sentido. En primer lugar, las propias motivaciones e intereses no surgen, de manera espontánea, exclusivamente desde dentro de los

sujetos, sino que también están condicionadas por la propia trayectoria vital de los sujetos, que es, en gran medida, inherentemente social. Desde el propio contexto familiar, pasando por los distintos grupos de amigos, conocidos, por la escuela, los medios de comunicación, etc., los sujetos se relacionan activamente con toda una red de otros significativos que les ayudan a desarrollarse como sujetos y, en gran medida, constituyen el marco social e histórico dentro del cual los sujetos pueden desarrollar su propia individualidad. Pero además, en segundo lugar, la propia noción de auto-capacitación es un tipo ideal que raramente se encuentra de manera pura en los discursos de los entrevistados, sino que se haya entrelazado con otras formas más sociales y formalizadas de alfabetización digital, que se entremezclan a lo largo de la propia experiencia biográfica de domesticación tecnológica que los sujetos desarrollan de manera continuada, desde que tienen contacto con los propios dispositivos. De hecho, la auto-capacitación, como ya hemos señalado, es la forma más importante de alfabetización, ya que, además de su importancia desde el punto de vista de la familiarización con el uso de la tecnología y la adquisición de habilidades digitales, de manera progresiva, en el propio uso cotidiano de la misma, también el resto de formas de aprendizaje en el uso de las nuevas tecnologías tienen, realmente, una dimensión subjetiva y motivacional que es necesario destacar. Por ello mismo, se trata de un proceso continuo en el que se desarrollan tanto habilidades orientadas al medio, esto es, vinculadas con la familiarización en el uso de los diversos dispositivos, como orientadas al contenido, ya que la estrecha integración entre auto-capacitación y práctica digital hace que una gran parte de las competencias adquiridas tengan que ver con los fines y objetivos que se quieren conseguir con el uso de la red. Además, también hemos destacado cómo aquellos jóvenes que han tenido la posibilidad de invertir más tiempo y energías hacia el uso desinteresado y ocioso de las nuevas tecnologías a lo largo de su vida, tal y como defiende Robinson (2009, 2012), están en una posición de ventaja informacional con respecto a aquellas personas que únicamente pueden utilizar los dispositivos tecnológicos para fines prácticos y utilitarios durante una ventana temporal limitada. Así, las condiciones de acceso material a la tecnología son la base para desarrollar procesos de domesticación tecnológica intensivos y de largo recorrido a lo largo de la vida de los sujetos, pero no son condición suficiente para generar procesos avanzados de alfabetización digital, ya que la propia motivación, la constancia y el interés puesto por parte de los sujetos hacia el uso de las TIC, así como los contextos sociales en los que se desarrolla su actividad digital, son también variables fundamentales que nos permiten comprender, en términos bourdianos, el tipo de habitus informacional que se engendra progresivamente en cada persona.

“Yo siempre he sido de la teoría de que se aprende haciendo. (...) Usando Internet al final acabas aprendiendo a usar Internet. Yo veo a gente que, todavía a día de hoy es ‘joder, me cago en diez’, pero yo de usar las cosas al final me aprendo cómo se usan las cosas” (EP6, Hombre 1988)

9.2.2. Auto-capacitación consciente

Un segundo tipo de alfabetización digital, estrechamente vinculado con el anterior, tiene que ver con los procesos más conscientes y proactivos de adquisición de habilidades digitales, que generalmente se vinculan con la realización de cursos de informática, de uso de Internet, la participación en talleres o, de manera más personal, con la consulta de tutoriales concretos por parte de las personas para el desarrollo de actividades digitales concretas. En este sentido, esta forma de auto-capacitación consciente, que se encuentra en un punto intermedio entre la alfabetización vinculada a espacios institucionalizados de formación en competencias digitales, como pueden ser el sistema educativo y el mercado de trabajo, y el proceso continuado e informal

de aprendizaje que se desarrolla cotidianamente en el uso de los dispositivos. Como caracterización formal, se trata de una forma de alfabetización temporalmente circunscrita a momentos puntuales, que se suelen asociar con experiencias subjetivas de falta de capacidad o de habilidades auto-percibidas para el desarrollo de determinadas actividades digitales. Es decir, el desarrollo de cursos específicos o la investigación sobre cómo realizar una determinada tarea parten, en la mayor parte de los casos, de una falta percibida de competencias en un determinado campo vinculado con el uso de las nuevas tecnologías, por lo que, subjetivamente, siempre está en la base una intencionalidad evidente hacia la adquisición de nuevos conocimientos. Esto es una diferencia fundamental con los procesos más generales de auto-capacitación inconsciente, en los que la interiorización de destrezas se producía, en gran medida, de manera inconsciente, a partir de la propia experiencia práctica de uso. En otras palabras, en la mayor parte de las actividades prácticas que desarrollan los jóvenes la motivación se dirige hacia el fin último, hacia el uso que se está desarrollando, pero no hacia el medio, esto es, hacia la mejora consciente de las destrezas por parte de los usuarios, ya que en el caso de la alfabetización inconsciente este proceso se desarrolla progresiva y continuamente sin intervención proactiva por parte de los sujetos, que simplemente utilizan prácticamente las herramientas digitales. Por ello, desde el punto de vista de la formalidad, las formas conscientes de auto-capacitación están mucho más estructuradas, ya que se conocen de antemano cuáles son las habilidades digitales que se desean desarrollar, dedicando tiempo y energía en adquirirlas. Con respecto al grado de socialidad, encontramos una distinción fundamental entre aquellos cursos o talleres más formalizados, que suelen estar mediados por la figura de un profesor o formador –aunque esto no es estrictamente necesario en el caso de muchos cursos online– y el consumo habitual de tutoriales o guías para el desarrollo de determinadas prácticas, que suelen ser una forma mucho más individualizada de alfabetización –si bien es evidente que alguien ha escrito la guía o pone voz al vídeo de Youtube, por lo que también existe una dimensión social en este proceso de aprendizaje. Con respecto al tipo de habilidades, ya hemos destacado que se orientan mucho más al medio, a la adquisición de destrezas técnicas y formales con respecto al uso de las TIC, que al contenido, ya que este se deriva más de los intereses y motivaciones previos del usuario, y no del proceso mismo de alfabetización digital. Finalmente, con respecto al tipo de dispositivo, esta forma de alfabetización se vincula especialmente con el uso de los ordenadores, ya que se trata del equipamiento en el que existe una mayor carencia auto-percibida por parte de los usuarios a la hora de incorporarlo a su actividad cotidiana, si bien también se desarrollan, en ocasiones, actividades dirigidas al aprendizaje en el uso de otros dispositivos.

En todo caso, en los discursos de los entrevistados existen dos formas diferentes de auto-capacitación consciente, la primera vinculada con aquellos entrevistados que perciben que tienen un nivel insuficiente de competencias digitales con respecto a sus necesidades cotidianas y la segunda vinculada con los jóvenes que tienen una gran seguridad y confianza hacia el uso de las nuevas tecnologías, pero que, sin embargo, muestran un interés proactivo hacia la adquisición de nuevos conocimientos. En el primero de los casos, nos encontramos con personas que realizan, de manera general, un uso básico bastante frecuente de los dispositivos digitales, orientando la mayor parte de su actividad digital cotidiana a través del teléfono móvil que, como ya destacamos, se trata del equipamiento más importante a la hora de analizar las prácticas sociales mediadas digitalmente en la vida diaria de los jóvenes. Estos sujetos muestran una mayor familiaridad hacia el uso de los dispositivos táctiles que hacia el uso del ordenador, por lo que en el momento que tienen que utilizar este último para alguna práctica concreta que no puede realizarse desde el teléfono móvil experimentan una carencia o falta de habilidades que inhibe el aprovechamiento tecnológico de este dispositivo. La solución más frecuente, en estos casos, tiene que ver con la

delegación del uso, que veremos en el epígrafe dedicado al apoyo social, esto es, simplemente pedir ayuda a algún conocido para poder desarrollar la práctica específica: ejemplos de este tipo de actividades delegadas pueden ser la descarga de contenido multimedia, el uso del escáner o de la impresora, la configuración de un sistema operativo, la instalación de determinados programas, entre un largo etcétera. La otra solución posible, por supuesto, tiene que ver con la adquisición de habilidades digitales suficientes para poder desarrollar esta actividad de manera autónoma, algo que ocurre de manera continuada en la vida cotidiana de todas las personas, ya que es muy habitual encontrarnos con problemas o prácticas que requieren realizar un tipo de uso específico de las nuevas tecnologías que no conocimientos. No obstante, debido a que estas personas están, en general, poco familiarizadas con el uso del ordenador, más allá de algunas actividades muy básicas, generalmente se sienten poco proclives a investigar, indagar, tener constancia y paciencia cuando cometen un error, etc. En otras palabras, la poca familiaridad con el uso del ordenador hace que tengan miedo –esta palabra aparece literalmente en los discursos de los entrevistados– a intentar utilizarlo más allá del reducido abanico de prácticas que saben hacer perfectamente, por lo que pierden este importante vector de alfabetización digital que supone investigar de manera apasionada en el funcionamiento de los dispositivos. Así, este tipo de personas, que experimentan subjetivamente una carencia de conocimientos tecnológicos, son las que más suelen recurrir a cursos y talleres formalizados para el aprendizaje en el uso de los dispositivos. De hecho, en estos discursos encontramos esta combinación entre la falta de habilidades percibidas y una cierta sensación de culpabilidad, ya que los discursos ciberutópicos sobre los jóvenes se han dedicado machaconamente a alimentar la falacia de que los nativos digitales están intuitivamente capacitados para aprovechar las posibilidades de las nuevas tecnologías en el mundo digitalizado en el que vivimos. Así, la percepción sobre la falta de habilidades necesarias para la realización de determinadas prácticas digitales es sentida como una carencia individual más que como una conclusión lógica de un proceso de domesticación tecnológica poco vinculado con el uso de los ordenadores en cuestión. Aunque en el capítulo de experiencia de uso ahondaremos más en esta idea, es interesante destacar que estas inhibiciones emocionales –esta brecha emocional (Huang et al., 2015)– son más frecuentes en el caso de las mujeres que de los hombres, e incluso en el caso de aquellos casos de entrevistadas que tienen un uso de las TIC bastante avanzado, es más habitual encontrar este tipo de experiencias de falta de confianza, motivo por el cual las formas de alfabetización formalizadas (cursos, talleres, etc.) son mencionadas muy habitualmente por las mujeres. Este es el caso del ejemplo que reproducimos a continuación, una mujer que presenta un uso muy habitual e intensivo del ordenador dentro de sus prácticas cotidianas, pero que, sin embargo, también experimenta esta frustración y sensación de torpeza a la hora de utilizarlo:

“Ahora todo se hace en el ordenador, ahora tú no te planteas hacer un trabajo a mano. Entonces pues para todo lo que sea de ámbito más formal, o que tengas que hacer un documento o tal, ordenador. (...) Creo que si no sabes usarlo, hoy en día, no estás en el mundo. A ver, que no digo que esté bien o que esté mal, no lo estoy juzgando, pero es verdad. Creo que ahora todo se ha informatizado y cada vez más cosas requieren un ordenador. Que eso tiene muchos avances pero que al final, si no sabes usar el ordenador, estás vendido. (...) Yo soy muy torpe para las tecnologías, o sea, yo siempre he tenido un pequeño rechazo, de decir: ‘no voy a saber hacerlo porque lo tengo que hacer con el puto ordenador’. Entonces es verdad que a mí siempre me ha costado un poco. Por ejemplo, a mí, aprender Excel, parecerá una tontería para la gente que sabe de ordenadores, pero a mí Excel me costó aprender a usarlo. Entonces, partiendo de esa base, que es algo muy básico, me suele costar. (...) Creo que, por un lado, yo genero ese rechazo, o sea, ya voy con la mente un poco cerrada. Y por otro lado porque me considero poco hábil con las

tecnologías, o sea, no me considero muy habilidosa. Tampoco me entusiasma, entonces pongo poco interés en aprender. O sea, pongo el interés necesario, de ‘vale, ¿con esto, esto y esto sobrevivo?’; ‘pues venga, para adelante’.” (EP30, Mujer 1991)

En el segundo de los casos, justo en el otro extremo, encontramos a aquellas personas que tienen una gran familiaridad con el uso de los dispositivos digitales, derivada precisamente de un largo proceso de domesticación tecnológica en contacto con estos dispositivos, pero, también, de una actitud proactiva hacia el uso de los mismos, más allá de las prácticas digitales más básicas e institucionalizadas en el contexto de la escuela, el ámbito universitario, las prácticas comunicativas cotidianas, las plataformas habituales de entretenimiento, el ámbito laboral o la búsqueda puntual de información. En este caso, nos encontramos con entrevistados que muestran una gran confianza hacia su uso de las nuevas tecnologías, especialmente de los ordenadores, incluso aunque objetivamente sus competencias digitales no sean tan avanzadas. A diferencia del grupo anterior, que se inhibe en el uso de las TIC debido a una auto-percepción de incapacidad, en este caso nos encontramos con todo lo contrario, jóvenes motivados hacia el descubrimiento de nuevas características y posibilidades de los dispositivos, con la confianza de que, incluso aunque no tengan aún los conocimientos necesarios para desarrollar una práctica específica, sin embargo tienen las herramientas cognitivas suficientes para poder aprender a cómo realizarla. Por ello, entre estos jóvenes los cursos y talleres más formalizados son muy poco habituales, mientras que el consumo de tutoriales y guías, generalmente colgadas en internet a través de blogs, páginas específicas sobre informática o vídeos de Youtube, es mucho más habitual, puesto que forma parte de su experiencia cotidiana de uso de la tecnología. La realización de actividades digitales cada vez más complejas es, para este tipo de jóvenes, un reto interesante, un desafío, motivo por el cual no muestran reparo en tener que invertir grandes cantidades de tiempo vital y de energía emocional en el aprendizaje de nuevas formas de aprovechamiento tecnológico, ya que tienen una mayor constancia y paciencia para lidiar con los errores y fallos que todas las personas cometemos habitualmente en el uso cotidiano de la tecnología. En otras palabras, este tipo de jóvenes no tienen miedo a investigar e indagar en distintas características de los dispositivos, no se contentan con los usos básicos, prefabricados, sino que intentan ir un paso más allá, desplegando actividades como, por ejemplo, el desbloqueo y *rooteo* de los dispositivos móviles para instalar ROMs personalizadas¹⁹⁵, la instalación de sistemas operativos de código libre en un ordenador –todas las distribuciones basadas en Linux–, el aprendizaje de pequeñas nociones de lenguajes de programación para construir una página web o la descarga de programas informáticos de manera irregular y su posterior *crackeo*¹⁹⁶. De hecho, un ejemplo muy característico de adquisición de habilidades digitales vinculada con la descarga y posterior activación de programas informáticos lo encontramos en el caso de los videojuegos, ya que, hasta la aparición de Steam, era una práctica muy habitual entre los jóvenes la descarga ilegal de juegos sin tener que pagarlos, lo cual suponía un proceso que incluía la búsqueda de los enlaces, el uso de algún gestor de descarga o servicio P2P, la instalación y, muy habitualmente, la sustitución de determinados ficheros o la ejecución de programas de *crackeo* para poder jugarlo. Este tipo de prácticas son mucho más habituales entre los nativos potenciales y los inmigrantes necesarios, en nuestra muestra, que entre los nativos móviles, ya que este

¹⁹⁵ El *rooteo* es un procedimiento vinculado particularmente con los teléfonos móviles de sistema operativo Android (aunque no exclusivamente) por el cual es posible personalizar las opciones que ofrece este sistema operativo para el usuario, accediendo a nuevas características u opciones que vienen bloqueadas, de serie, en los dispositivos.

¹⁹⁶ *Crackeo* se refiere al desbloqueo de los sistemas de seguridad que tienen gran parte de los programas informáticos que no se distribuyen de manera gratuita, sino que cuentan con una licencia comercial.

último grupo generacional ha estado más habituado al uso de sistemas de compra de juegos online como Steam, que se han popularizado enormemente en los últimos años. De hecho, supone un ejemplo muy característico de cómo las generaciones más jóvenes no tiene necesariamente que tener unas mayores destrezas digitales, sino justamente todo lo contrario, ya que precisamente son sus hermanos mayores quienes tuvieron más dificultades para conseguir acceder a determinados videojuegos –no hay que olvidar que, en definitiva, los videojuegos son programas informáticos–, necesitando invertir una gran cantidad de tiempo y esfuerzo para aprender a descargar y desbloquear los juegos, instalar emuladores para jugar a títulos de consola en el PC, aprender a piratear las videoconsolas para jugar a juegos descargados de Internet, etc. Como colofón, recogemos un fragmento de entrevista que representa perfectamente este tipo de alfabetización vinculada con el interés y la confianza para experimentar con el uso de los dispositivos tecnológicos:

“Pues me lo empecé a descargar cuando salió el Edonkey, que luego fue el Emule, Napster y todo, pues yo qué sé, puede ser hace 15 años, o más. (...) Para bajarte una película tenías que estar ahí tres días, porque las conexiones todavía eran lentas, pero sí, yo creo que he sido un *early adopter* (...) Todo lo que fuera gratis y tal, y tecnología, siempre estaba yo por ahí metido. También te nutres mucho de la gente, la gente empezaba a conocerlo y te decían ‘usa esto, usa esto y tal, y no sé qué’. Y empezabas ahí a utilizarlos. (...) Muy al principio, que todavía no había casi foros ni nada, en realidad aprendías un poco por ti mismo o preguntando a amigos. Amigos que sabías que estaban también ellos trasteando, investigando, pues ‘¿cómo haces esto?’. Entonces te nutrías un poco del grupo de fuera. Cuando fueron apareciendo foros y ya más páginas web dedicadas a este tema y tal, o sea, la información ya se iba ampliando y ya podías ser un poco más independiente de la gente offline, y ya podías directamente ser autónomo y autodidacta, a la hora de aprender cómo hacer todas las cosas.” (EP10, Hombre 1984)

9.2.3. Alfabetización académica vinculada al sistema educativo.

El tercer y el cuarto tipo de alfabetización digital que vamos a analizar no se relacionan tan directamente con la continua actividad diaria de auto-capacitación que llevan a cabo los sujetos, sino con los contextos más formales de uso de las tecnologías digitales, de forma que las personas desarrollan continuamente destrezas para el uso de las TIC en aquellos contextos sociales donde se realizan unos usos muy específicos y estructurados de estas tecnologías. Entre la variedad de espacios diferentes que podríamos analizar, ya que, en la actualidad, prácticamente todos los ámbitos de vida están, de una manera o de otra, mediados por el uso de las TIC y por la conectividad digital, vamos a centrarnos específicamente en dos, enormemente importantes en el desarrollo vital de los jóvenes y en los procesos de transición hacia la vida adulta, por utilizar una de las definiciones más habitualmente asociadas a la juventud (Taguenca Belmonte, 2009): el ámbito educativo y el mercado de trabajo. Comenzando por el sistema educativo, nos encontramos con un contexto de socialización enormemente importante a lo largo de la trayectoria vital de los sujetos, desde la infancia, cuando empieza la escolarización obligatoria, hasta la adolescencia, cuando se desarrollan los estudios secundarios, hasta llegar, en aquellos casos en los que los jóvenes continúan su formación, hasta la educación post-obligatoria: bachillerato, formación profesional y universidad. Durante todo este proceso de escolarización que, al menos en las etapas obligatorias, todos los sujetos comparten, sin importar su origen o clase social, se van progresivamente incorporando las nuevas tecnologías para determinados fines concretos, como ya analizamos en el capítulo dedicado a la domesticación tecnológica. Primero, durante la infancia, encontramos prácticas de familiarización con el uso de los

dispositivos tecnológicos, especialmente el ordenador, que llevan a la adquisición de habilidades básicas (orientadas al medio) para el manejo de los equipamientos. Posteriormente, durante la adolescencia, se empiezan a promover prácticas que requieren una mayor inversión de energía y proactividad por parte de los sujetos, como son la búsqueda de información a través de Internet para hacer alguna presentación en clase, el manejo en algún programa de edición de textos, hoja de cálculo o realización de presentaciones electrónicas, hasta algún tipo de actividad más avanzada como puede ser diseñar una página web¹⁹⁷. Se trata, en todo caso, de un proceso de alfabetización bastante disimilar entre los jóvenes, ya que requiere, en gran medida, de la atención e implicación de éstos para poder transferir las capacidades aprendidas más allá de los contextos específicos en los que se desarrollan.

“Pero yo creo que Internet no utilizamos mucho en casa hasta que no fuimos algo más mayores. Luego ya pues lo utilizábamos un poco para trabajos. Bueno, antes de utilizarlo para trabajos estaba la Encarta, yo creo que todos lo hemos utilizado. Y luego ya pues empezamos a utilizar un poco más Google pues para trabajos” (EP5, Hombre 1995)

“Yo iba a informática en el colegio, o sea, un año yo creo que fui a extraescolares de informática. Y ahí andábamos con los disquetes e incluso hacíamos programación. ¿Hacíamos programación? Es que ni me acuerdo, pero sé que hacíamos programación porque hicimos el juego este de las carreras de caballos con barras de colores que eran aleatorias (...) Y para hacer trabajos, aunque al fin y al cabo un chaval de colegio tampoco haría muchos trabajos” (EP6, Hombre 1988)

“Pues mira, fíjate, a partir de la ESO hacía trabajos utilizando Internet un poco más. Yo creo que ya era el Word, a partir de tercero o cuarto de la ESO. Me acuerdo que en primero de Bachillerato tuvimos informática y nos enseñaron a utilizar Excel y Power Point” (EP29, Mujer 1990)

Finalmente, encontraríamos el contexto universitario y de la formación profesional más especializada, donde la incorporación de las nuevas tecnologías se realiza de una manera mucho más intensiva, haciéndose necesaria la utilización del ordenador de manera frecuente para poder llevar a cabo una gran cantidad de actividades académicas cotidianas: la realización de trabajos es la más evidente, pero también encontramos la realización de presentaciones, el uso del correo electrónico y de las plataformas virtuales de las universidades (campus virtual), la comunicación informal y organización entre los compañeros para la realización de trabajos o prácticas grupales, el uso de programas informáticos específicos, en el caso de aquellas carreras que así lo requieren, etc. A diferencia del instituto, donde el núcleo fundamental de los conocimientos adquiridos no tienen que ver con la utilización cotidiana de las TIC –aunque cada vez se están utilizando de manera más recurrente las nuevas tecnologías en el ámbito de las aulas–, en el caso de la universidad esta alfabetización digital está mucho más vinculada con la propia actividad cotidiana de los alumnos, por lo que, por un lado, los conocimientos previos para utilizar de manera adecuada los ordenadores se hacen mucho más necesarios pero, por otro lado, también se generan nuevos conocimientos y capacidades durante la propia trayectoria académica de las personas. En este sentido, es interesante que incluso los jóvenes entrevistados de mayor edad,

¹⁹⁷ Joaquín Hernández y Nena Reséndiz (2017) han publicado una reciente investigación, en el contexto mexicano, sobre la adquisición de habilidades digitales durante el Bachillerato. La conclusión principal de estos autores, muy en línea de la perspectiva que estamos desarrollando aquí, es que las tecnologías digitales están enormemente presentes en la interacción académica de los alumnos, destacándose además cómo las habilidades digitales previas de los adolescentes se proyectan en el entorno educativo a la hora de realizar actividades como la búsqueda de información o la comunicación interpersonal, así como, en los casos más avanzados, la propia producción de contenidos en el entorno digital.

los que hemos denominado como inmigrantes necesarios, mencionan de manera habitual el uso de los ordenadores y los programas de ofimática para la realización de trabajos dentro del contexto universitario, pues precisamente era este espacio académico uno de los primeros contextos en los que se incorporaban de manera intensa las tecnologías digitales a la cotidianidad. En el caso de los entrevistados más jóvenes, como los nativos potenciales y móviles, simplemente se ha ido diversificando la variedad de actividades académicas que pasan a estar mediadas por las TIC –un poco en línea con los procesos más generales de digitalización fuera de la universidad–, incluyendo aspectos como la comunicación con los profesores, la consulta de calificaciones, la propia matrícula en los cursos, la reserva de salas o servicios universitarios, etc. En el caso de nuestros entrevistados, además, este paso del instituto a la universidad, en aquellos casos en los que se produce esta transición, se identifica generalmente con el momento de adquisición de un ordenador portátil, que por primera vez se percibe como una herramienta necesaria para poder completar los estudios. Esta asociación es interesante porque, incluso en aquellos casos de jóvenes poco familiarizados con el uso de los ordenadores, que generalmente disponían de un equipo de sobremesa compartido con el resto de miembros de la familia y utilizado de manera ocasional, este es el primer momento de su vida en el que disponen de un ordenador que pueden sentir como verdaderamente “personal”. De esta forma, si bien este ordenador personal se utiliza mayoritariamente para fines productivos, el hecho de que dispongan, por primera vez, de un equipo que no tienen que compartir con los demás, se convierte en muchos casos en un aliciente para desarrollar otros tipos de usos que van más allá del ámbito académico, como puede ser el consumo de series y películas, el manejo de redes sociales desde el ordenador, la búsqueda de información, la compra de productos en Internet, posteriormente la búsqueda de trabajo, etc.

“En la universidad yo tengo un montón de ordenadores, (...) en función de tal asignatura pues te vas a una sala de ordenadores, trabajas allí y allí utilizas, allí te descargas los apuntes y allí accedes al Moodle, tal. O te vas tú a trabajar y, si no tienes portátil, como era mi caso hasta hace poco, pues te vas a una sala de ordenadores, que esté libre, y utilizas cualquiera de los ordenadores que esté allí. Entonces pues a través de un montón de dispositivos, numerosos ordenadores de distintas salas de la universidad, al portátil que tengo ahora, el sobremesa de mi casa, y también estoy en una asociación universitaria, o sea que los ordenadores que tenemos allí. (...) ¿POR QUÉ DECIDISTE COMPRARTE UN PORTÁTIL? (...) Yo suelo ir a la biblioteca, y en la biblioteca hay unos ordenadores, unos portátiles, un poco lamentables. (...) En cuanto abres un documento y un par de pestañas buscando algo se petan. Son súper viejos, la verdad es que no sé por qué no los cambian. Entonces yo había dejado ya de ir a la biblioteca porque te cansas un poco de esos ordenadores. (...) Muchas veces, o bien a lo mejor están ocupadas, porque resulta que hay una clase, o bien hay gente allí trabajando y se ponen a trabajar en grupo, y entonces la gente a lo mejor hace ruido. Entonces, primero para poderlo tener disponible siempre que quiera yo pues tengo el portátil, y luego porque es mucho más cómodo tener el portátil que ir moviendo los documentos de un sitio para otro en un pen. Y los programas, que a lo mejor tienes que mirar que tengo tal programa, o no tengo tal programa, en el ordenador que voy a usar, y demás. Entonces es más cómodo, en cuanto que te da más, tienes más accesibilidad” (EP5, Hombre 1995)

Por otra parte, aquellos sujetos que no han desarrollado una socialización temprana vinculada al uso habitual del ordenador (auto-capacitación inconsciente) y que tampoco acceden a la universidad, en general, muestran un interés mucho menor hacia el uso del ordenador, que les excluye de este importante proceso de alfabetización digital, que será de gran importancia para otro tipo de prácticas profesionales, desde buscar trabajo, realizar tareas administrativas e institucionales, ser capaces de redactar e imprimir un curriculum, reservar viajes, realizar compras online, etc. De este modo, la alfabetización académica se constituye como una forma

temporalmente ambivalente de adquisición de competencias digitales, simultáneamente asociada a determinados momentos y prácticas puntuales de uso de las TIC –asignaturas vinculadas con la sociedad de la información, realización de trabajos y tareas concretas, como por ejemplo la inscripción en la universidad–, pero que también puede ser entendida como un proceso continuado de familiarización con el uso de la tecnología, especialmente con los ordenadores y, principalmente, en el ámbito universitario, donde se espera de los alumnos que adquieran unas destrezas digitales específicamente vinculadas con el espacio académico de uso de la tecnología. Desde el punto de vista de la socialidad, se trata de un proceso mucho menos individualizado que en los casos de auto-capacitación, que analizamos anteriormente, ya que una gran proporción de las tareas se realizan en grupo o a través de la mediación de otras personas, entre ellas los propios profesores de las asignaturas. En todo caso, también hay una dimensión personal de este proceso de alfabetización, de forma que aquellas personas que contaban con una experiencia previa de uso intensivo de los ordenadores requerirán un periodo de adaptación al uso de las TIC en el ámbito universitario menor, mientras que aquellas personas que habían vivido más desconectadas de este tipo de prácticas deberán invertir más tiempo y energía en este proceso de alfabetización. Con respecto a la formalidad, nos encontramos con un nivel medio de estructuración, caracterizado por una serie de destrezas concretas que es necesario adquirir, tanto en la escuela como en el ámbito de los estudios superiores, pero también con un proceso más laxo e informal de familiarización con el uso de los dispositivos, que puede transferirse fácilmente a otros contextos de vida de los sujetos. Esto es así porque muchas de las tareas realizadas y habilidades adquiridas son bastante generales, como la instalación y manejo de programas de ofimática, el uso de aplicaciones comunicativas, la organización grupal favorecida por el uso de herramientas digitales, el uso de plataformas virtuales, etc. Estas habilidades, además, son tanto orientadas al medio, en este caso principalmente el ordenador, como orientadas al contenido, ya que muchas de las prácticas digitales que estamos describiendo en este epígrafe tienen que ver con la búsqueda de información, la comunicación, la creación de contenido mediante la realización de trabajos y presentaciones, etc., que van más allá de la mera capacitación técnica para el uso de los dispositivos.

Por todo lo anterior, a partir del análisis de los discursos de los entrevistados, puede concluirse que aquellos jóvenes que han ido a la universidad¹⁹⁸, en general, tienen una mayor familiaridad que el resto para este tipo de prácticas digitales vinculadas al espacio académico, pero que, por su generalidad e importancia en la sociedad informacional, pueden transferirse fácilmente a otros espacios de actividad, como por ejemplo el uso de un programa de ofimática para redactar un curriculum. Por supuesto, el hecho de haber utilizado de manera recurrente el ordenador durante la etapa universitaria no asegura que este tipo de familiaridad se prolongue una vez finalizados los estudios, ya que también nos encontramos el caso de aquellos entrevistados que dejan de utilizar de manera habitual el ordenador para fines productivos una vez que ya no tienen que realizar trabajos o presentaciones para la universidad. El quid de la cuestión, en este caso, tiene que ver con la adquisición de un hábito en el uso del ordenador, una familiaridad con la formalidad de su uso –mediante periféricos como el ratón y el teclado, con un sistema organizado en carpetas, un tipo de navegación web organizado en pestañas, etc.–, que se transfiera más allá de las propias actividades universitarias. Si esto no es así, lo más habitual es que los sujetos se orienten hacia otro tipo de dispositivos, como el teléfono móvil, a la hora de

¹⁹⁸ En el caso de la formación profesional depende, fundamentalmente, del tipo de programa formativo en el que se hayan matriculado los alumnos, ya que algunas FP están muy vinculadas con el manejo cotidiano del ordenador mientras que otras se centran en contextos laborales mucho menos vinculados a las TIC.

desarrollar sus prácticas comunicativas y de búsqueda de información, ya que los smarthphones sí que están estrechamente entrelazados con la vida diaria de las personas. Por otro lado, entre aquellos jóvenes que no han ido a la universidad tampoco existe una homogeneidad de competencias digitales, ya que existen otros espacios de alfabetización digital –el trabajo, la propia auto-capacitación que mencionamos en los epígrafes anteriores, el contexto social de uso, etc.– en los que también puede haberse desarrollado un uso intensivo de los ordenadores, interiorizando disposiciones específicas hacia este tipo de dispositivos. En definitiva, la realidad de los procesos de alfabetización digital, al depender de una multiplicidad de contextos de uso y de la propia experiencia biográfica de cada persona, es muy compleja, pero sí que se puede destacar que la adquisición de destrezas digitales en el ámbito académico aparece como una fuente importante de alfabetización digital, específicamente vinculada al ordenador y fácilmente transferible a otras esferas de vida.

9.2.4. Alfabetización profesional vinculada al mercado de trabajo.

Además del contexto universitario, otro de los ámbitos de alfabetización digital que han adquirido una importancia capital en las últimas décadas, debido al acelerado proceso de digitalización, tiene que ver con el mercado laboral, de forma que cada vez más puestos de trabajo pasan a estar mediados por el uso de los dispositivos tecnológicos y, por lo tanto, también generan subprocesos de adquisición de habilidades digitales específicos. Si en el caso del ámbito universitario nos encontrábamos con una parte parcialmente compartida por todos los jóvenes, referida a los estudios obligatorios, y otra parte más discrecional, que se derivaba del acceso –o no– de los jóvenes a la universidad y los estudios postobligatorios, en el caso del mercado de trabajo nos encontramos con un contexto de alfabetización totalmente contingente y enormemente variado. Así, no todos los jóvenes entrevistados han accedido aún al mercado de trabajo y, lo que es más importante, incluso entre aquellos que trabajan –o han trabajado en el pasado–, la multiplicidad de formas diferentes de domesticación tecnológica varía enormemente entre unos casos y otros, motivo por el cual no es estrictamente correcto hablar de un proceso de alfabetización digital en el trabajo, sino de diferentes subprocesos, que dependen precisamente del puesto en cuestión y la actividad en concreto que realicen los trabajadores. En otras palabras, en el caso de la universidad existe un núcleo grande de habilidades digitales muy generales, independientemente de la carrera en cuestión, que pueden ser fácilmente transferibles a otros espacios de la vida, y un pequeño conjunto de habilidades más específicamente vinculadas con la materia en cuestión –el uso de un programa de cálculo matemático, por ejemplo–; en el caso del mercado de trabajo ocurre lo opuesto, existe un conjunto mucho más prominente de destrezas digitales asociadas a prácticas digitales muy específicas, más difíciles de transferir a otras esferas de actividad, y un núcleo mucho más reducido de habilidades más generales que, además, no están presentes universalmente en todos los puestos de trabajo. Esto que hace mucho más difícil el análisis de la adquisición de destrezas digitales en este ámbito y, consecuentemente, su transferencia fuera del ámbito laboral, como veremos a continuación.

En líneas generales, a la hora de simplificar el gran abanico de formas posibles de incorporación de las TIC a la actividad laboral, podemos hablar, a grandes rasgos, de dos grandes tipos de actividades digitales: (1) en primer lugar, encontraríamos aquellos casos donde la propia actividad laboral depende intrínsecamente del uso del ordenador y/o de la conectividad a Internet, como la mayor parte del trabajo de oficina, la gestión de reservas en un local de hostelería, la redacción de informes sobre clientes, pacientes o asistentes a alguna actividad, etc. En estos casos, el propio puesto de trabajo está vinculado con la utilización de las tecnologías

digitales, pero la variedad de formas de uso y de actividades concretas son enormemente variadas, puesto que depende del propio sector laboral, del tipo de tareas que el trabajador tenga encomendadas, etc. (2) En segundo lugar, encontraríamos aquellos casos en los que la actividad laboral no se relaciona, principalmente, con el uso de la tecnología, pero que en los que sin embargo se han incorporado las potencialidades de las TIC para algunas tareas complementarias, principalmente comunicativas y organizativas. Es, por ejemplo, el caso de los equipos de trabajo que organizan su actividad diaria a través de aplicaciones como Whatsapp, principalmente a través de grupos de trabajo, que son utilizados de manera habitual para planificar el trabajo, distribuir tareas, resolver problemas que hayan podido surgir, etc. Esta distinción es sumamente relevante, ya que, analizando los discursos de los entrevistados, se muestra esta estrecha vinculación entre las tecnologías digitales y la actividad laboral ordinaria, incluso en aquellos puestos en los que el trabajo no consiste, principalmente, en estar sentado delante de un ordenador. De este modo, es también remarcable que el tipo de tareas laborales que se vinculan estrechamente con el puesto de trabajo suelen estar relacionadas con el uso del ordenador, que es el dispositivo que tiene más presencia en el contexto laboral, mientras que este tipo de actividades comunicativas y organizativas complementarias se asocian tanto al ordenador – especialmente si nos referimos al uso del correo electrónico– como, principalmente, al teléfono móvil –sobre todo a la hora de hablar de prácticas organizativas más informales y del uso de grupos en aplicaciones de mensajería instantánea, como Whatsapp. A modo de ejemplo, a continuación reproducimos dos fragmentos de entrevista que representan estas dos formas diferenciales de integración de Internet en el contexto laboral. En el primer de los casos, se trata de un sujeto que describe su práctica habitual de uso del ordenador como herramienta de trabajo:

“Bueno, entendiendo Internet como algo conectado un poco al resto de cosas, yo lo uso, sobre todo, para extraer información. Luego también, como mi trabajo está vinculado a temas de análisis de datos y demás, también busco muchas bases de datos, así decirlo, a lo mejor en el INE y otras fuentes. Y sobre todo el correo electrónico, claro, sobre todo el correo, que es el medio de comunicación principal cuando estás en una oficina. (...)” (EP10, Hombre 1984)

En el segundo de los casos, por el contrario, recogemos el siguiente fragmento vinculado con el uso organizativo y comunicativo de las aplicaciones de mensajería instantánea, donde una entrevistada explica la necesidad que tuvo de instalarse el Whastapp para poder comunicarse con sus compañeros de trabajo y poder enterarse de las planificaciones semanales:

“El Whatsapp me lo puse para un trabajo, otro trabajo que tenía, que me mandaban todo por ahí y tenía que hacerlo sí o sí. Estuve tiempo sin tener Whatsapp en ese mismo trabajo, pero al final era mucho más ventajoso para mí tener Whatsapp, más que nada porque podía modificar mis horarios. Entonces, si no lo tenía, al final tenía que llamar a la jefa, y era como mucho más intrusivo, no sé cómo decirte. (...) Al final también era un trabajo más para la persona que llevaba lo del planning, y era pues de llamarme por teléfono, o escribirme un mensaje, para decirme el plan de todos los días” (EP20, Mujer 1990)

Con respecto a la caracterización del tipo de alfabetización digital vinculada al puesto de trabajo, podemos decir que, desde el punto de vista de la temporalidad, combina formas puntuales de adquisición de habilidades digitales específicas, principalmente a través de cursos y programas formativos formalizados para el uso de determinadas herramientas dentro del trabajo, con un proceso más continuo de aprendizaje a lo largo del tiempo, que se vincula a la propia experiencia laboral de los sujetos. Algo parecido, en todo caso, a como pasaba en el caso de la alfabetización académica, pero con un grado de especificidad mayor en cuanto a la variedad

y tipo de habilidades adquiridas, que se vinculan con tareas y prácticas, generalmente, más específicas en el caso de los puestos de trabajo que dependen del uso del ordenador. En cuanto a la formalidad, encontramos también una cierta ambivalencia, puesto que determinadas prácticas están absolutamente estructuradas y formalizadas, a través de los requerimientos y tareas asociadas con cada puesto de trabajo, mientras que también existe un carácter más informal de aprendizaje, vinculado a esta práctica laboral más cotidiana, que solo se adquiere de manera progresiva a lo largo del tiempo. Desde el punto de vista de la socialidad, es alta en la mayor parte de los casos, ya que el aprendizaje de nuevas competencias suele relacionarse con la organización y distribución de tareas en base a algún tipo de estructura –jerárquica o no– dentro del contexto laboral, por lo que la división de actividades y la comunicación entre los distintos miembros del equipo de trabajo suele ser fundamental. Por supuesto, existen ejemplos de prácticas laborales mucho más individualizadas, pero incluso en estos casos el sujeto suele depender de algún responsable o, en último término, de las necesidades de sus clientes, por lo que el aspecto social sigue estando presente en la adquisición de habilidades digitales, si bien matizado por la importancia de la adquisición personal de competencias por parte de los sujetos. Por otro lado, el tipo de dispositivo depende principalmente del tipo de prácticas laborales: si se trata de actividades vinculadas con el propio puesto de trabajo y con la productividad, destaca el uso del ordenador y un tipo de adquisición de competencias simultáneamente orientadas al medio –uso de herramientas y programas– y al contenido –consecución de determinados objetivos–; por otra parte, si se trata de tareas organizativas y de comunicación, destaca el teléfono móvil y el tipo de competencias vinculadas al contenido, ya que las destrezas formales para el uso de las aplicaciones de mensajería instantánea se presuponen, esto es, se suele considerar que los sujetos ya han aprendido a utilizar los grupos de Whatsapp fuera de su entorno de trabajo, siendo éste simplemente un nuevo ámbito al que aplican esta herramienta comunicativa.

En resumen, los procesos de alfabetización vinculados al contexto laboral son complejos, ya que incluyen, por un lado, formas de alfabetización estrechamente relacionadas con la actividad profesional y, por otro lado, formas más complementarias de incorporación de las TIC para fines de interacción social dentro del entorno laboral. Finalmente, es importante resaltar, como ya hemos mencionado, que la potencialidad de transferencia de destrezas digitales laborales a otros contextos de actividad depende, básicamente, de la naturaleza de las habilidades adquiridas, que varían enormemente según el puesto en cuestión. Así, al igual que ocurre en el contexto académico, los aspectos más fácilmente transferibles serían: la propia familiarización con el uso cotidiano de los ordenadores, que genera una sensación de confianza y cercanía con este dispositivo, las actividades digitales vinculadas con la ofimática, el uso de herramientas web, correo electrónico, plataformas de almacenamiento en la nube y destrezas generales vinculadas a la informática y el uso del ordenador –instalación de programas, manejo de carpetas, uso de sistemas operativos, etc.–. Las más difíciles de transferir serían, por otro lado, prácticas mucho más concretas, como el uso de una herramienta específica para gestionar reservas en un hotel, las plataformas online de gestión de resultados que existen en algunos puestos de trabajo, programas muy específicos vinculados a actividades concretas –programación, cálculo matemático, recursos humanos, etc.– y, en definitiva, aquellas formas de uso que no tienen una contrapartida directa en la actividad cotidiana extra-laboral.

9.2.5. Prácticas digitales compartidas.

En la presentación de las cuatro formas de alfabetización precedente se ha apreciado la importancia de la dimensión social en el uso de la tecnología, tanto a nivel personal como en los

contextos de domesticación tecnológica considerados (sistema educativo y mercado laboral), en estos dos últimos epígrafes vamos a centrarnos específicamente en intentar comprender el papel que juega la interacción social en la adquisición de competencias digitales por parte de los sujetos, a lo largo de su trayectoria vital. Así, vamos a focalizar el análisis en dos tipos diferenciales de interacción social digitalmente mediada; en primer lugar, en esta sección, analizaremos las prácticas digitales compartidas, esto es, los usos cotidianos de las nuevas tecnologías que no pueden describirse desde un punto de vista meramente individual, puesto que son, fundamentalmente, formas de uso colectivas e interactivas de la tecnología. Posteriormente, en el siguiente epígrafe, nos centraremos en los procesos de apoyo y asistencia para el uso de las tecnologías por parte de personas del entorno social del sujeto, de forma que la potencialidad de usos posibles de las nuevas tecnologías no depende únicamente de las competencias digitales individuales, ni de los equipos inmediatamente presentes a los que el sujeto puede acceder, sino también de la capacidad para movilizar las habilidades digitales y recursos materiales de las personas que forman parte de su contorno social de vida; en otras palabras, de lo que Bourdieu entiende como su capital social (2001). Ambas formas de uso de Internet (compartido y asistido) son enormemente relevantes a la hora de entender los procesos de alfabetización digital que las personas experimentan a lo largo de su vida, los cuales no solo se vinculan con dispositivos tecnológicos específicos, incorporados a las prácticas cotidianas de los sujetos (domesticación tecnológica), sino también con contextos sociales dentro de los cuales estos dispositivos son utilizados, así como redes de relaciones que son movilizadas cotidianamente en los procesos de interacción del sujeto con el mundo exterior.

Comenzando por las prácticas sociales compartidas, es evidente que, si bien la mayor parte de la experiencia de uso de la tecnología puede entenderse, fenomenológicamente, como una experiencia subjetiva individual, en el sentido de que el sujeto, a través de su propia corporalidad, interactúa con una realidad exterior a través de la mediación de los dispositivos tecnológicos, sin embargo, también existe un espacio de prácticas puramente sociales, esto es, de experiencias de uso que van más allá de la mera individualidad. En cierto sentido, cualquier interacción comunicativa es algo más que la mera emisión y recepción de mensajes por parte de un individuo, es una práctica social que puede involucrar a distintas personas dentro de un marco socio-tecnológico determinado. Entre las prácticas compartidas que podemos describir a lo largo de las entrevistas encontramos, en cierto sentido, cualquier tipo de interacción comunicativa digitalmente mediada, es decir, cualquier conversación entre dos personas que se desarrolla gracias al uso de alguna herramienta tecnológica. Con el objetivo de focalizar el análisis, sin embargo, vamos a centrarnos única y exclusivamente en las experiencias grupales de uso de las nuevas tecnologías, las cuales pueden dividirse según el tipo de presencia de cada uno de los miembros: (1) por un lado, encontraríamos aquellas prácticas en las cuales los miembros del grupo están físicamente presentes en un espacio determinado (offline), desarrollando algún tipo de actividad vinculada al uso de las tecnologías digitales –viendo una película, reunidos para realizar un trabajo de clase, preparando una presentación para un cliente, jugando a la videoconsola en el salón de un amigo, haciéndose una foto mientras visitan alguna atracción turística y compartiéndola inmediatamente en las redes sociales, etc.–; (2) por otro lado, encontraríamos aquellas prácticas en las que el grupo está constituido de forma online, es decir, donde los miembros no están físicamente presentes, pero, sin embargo, interactúan gracias a la conectividad red –un grupo de amigos jugando, cada uno en su casa, a un juego multijugador online, una conversación en un grupo de Whatsapp, la realización de un trabajo a través de una plataforma de trabajo en remoto, como puede ser Google Docs, etc. Aunque ambos tipos de actividades difieren en cuanto a la necesidad de presencia física por parte de las personas

participantes, son dos formas de experiencia compartida en el uso de la tecnología que aparecen recurrentemente en los discursos de los entrevistados y que, al conformar una parte relevante de su actividad digital cotidiana, también constituyen un proceso específico de alfabetización digital. A la hora de caracterizar este tipo de alfabetización, nos encontramos con que, desde el punto de vista de la temporalidad, se trata de procesos continuos de alfabetización, vinculados con la experiencia biográfica de uso de la tecnología a lo largo del tiempo y, por lo tanto, enormemente informales, ya que no se focalizan en una estructuración clara de destrezas o competencias que es necesario adquirir, sino, al contrario, tienen más que ver con la propia familiaridad cotidiana de uso de los dispositivos tecnológicos. En cierto sentido, se trata de la contraparte más social de los procesos de auto-capacitación inconsciente, ya que el aprendizaje se deriva, en este caso, de la participación de los sujetos de manera habitual en determinadas prácticas grupales entrelazadas con el uso de Internet y la tecnología. Así, el tipo de destrezas adquiridas están, en gran medida, orientadas con el contenido, esto es, con los objetivos y fines concretos de uso, más que con los conocimientos técnicos necesarios para utilizar los dispositivos, aunque, por supuesto, la propia familiaridad que se adquiere en su domesticación cotidiana también redundará en la adquisición de habilidades de tipo técnico o formal. Finalmente, con respecto a los dispositivos encontramos una gran variedad de formas sociales de apropiación de la tecnología, que incluyen el uso habitual de los teléfonos móviles, el ordenador, la videoconsola, la televisión, la tablet, etc., ya que este tipo de alfabetización digital no se orienta particularmente hacia la adquisición de una gran destreza en el uso de los dispositivos, sino al aprendizaje de la enorme variedad posible de formas de uso de los mismos.

En este sentido, la alfabetización a través de la práctica compartida de uso de la tecnología únicamente se diferencia de manera radical con los procesos de auto-capacitación inconsciente en un aspecto, su dimensión profundamente social, que hace que los intereses y motivaciones puramente individuales sean menos importantes que las experiencias e intereses grupales. Además, en el caso de la auto-capacitación nos encontrábamos con el problema de la experiencia personal de uso de la tecnología, destacando aspectos como la necesaria inversión de tiempo y energía emocional por parte de los sujetos para desarrollar sus competencias digitales individuales, así como la importancia de la constancia, la paciencia y los procesos de ensayo-error para poder desarrollar cualquier tipo de práctica individual novedosa. En el caso de las actividades compartidas, nos encontramos con una ventaja fundamental en el uso de la tecnología, ya que el horizonte de prácticas digitales no depende única y exclusivamente de los conocimientos interiorizados dentro de cada uno de los sujetos, considerados individualmente, sino que se producen procesos de retroalimentación social que hacen que emerjan usos sociales de la tecnología que van más allá de las destrezas y formas de apropiación individuales de cada uno de los miembros. Este entorno tecno-social de vida del sujeto es enormemente importante a la hora de analizar las trayectorias tecno-biográficas de los entrevistados, ya que los procesos de auto-capacitación, esto es, de interiorización de habilidades digitales, muchas veces se producen en el marco más general de contextos sociales específicos de uso, que son muy diferentes entre unos entrevistados y otros. Así, podemos señalar tres contextos principales de uso compartido de Internet que se han ido progresivamente modificando a lo largo del tiempo, conforme cambiaban los dispositivos y las prácticas sociales asociadas a los distintos contextos de uso en cada una de las etapas de la vida de los sujetos:

(1). En primer lugar, encontramos el contexto comunicativo, que se vincula al uso de aplicaciones de mensajería instantánea, pero también de distintas redes sociales como pueden ser Facebook, Instagram, Twitter o Snapchat, cada una de las cuales tiene unas potencialidades diferentes, favoreciendo un tipo de uso, pero inhibiendo otros –por ejemplo, Twitter es una red

social vinculada con la emisión de mensajes de textos cortos, mientras que Instagram está mucho mejor implementada para compartir fotos y vídeos cortos-. A lo largo de su trayectoria vital, los entrevistados describen mayoritariamente un proceso de transición que va desde el uso del teléfono móvil para llamar, enviar toques y SMS a mediados de los años 2000, pasando por el uso del Messenger como herramienta comunicativa en el ámbito del hogar. Posteriormente, se produjo una migración masiva a Tuenti, una red social de ámbito puramente español, y más adelante, a comienzos de la segunda década de siglo, Tuenti fue progresivamente decayendo en favor de Facebook y Twitter, que tenían mucha más presencia a nivel internacional. Más recientemente, encontramos una diversificación de redes y medios de comunicación, destacando la universalidad del Whatsapp en las prácticas comunicativas de los grupos de amigos, familiares y laborales, mientras que otras redes mantienen su importancia en contextos sociales específicos: Instagram para temas audiovisuales, Snapchat entre los entrevistados más jóvenes o LinkedIn como red vinculada a la práctica profesional.

“Para Messenger, única y exclusivamente. Porque ni siquiera para los trabajos, porque entonces era como esa transición entre hecho a mano, hecho por ordenador. Y de hecho a día de hoy me sigue pasando que prefiero escribir a mano que a ordenador. Y luego pues ya así, empecé a utilizarlo para hacer trabajos y demás. (...) Sí, porque tuve Messenger, pues hasta que empecé Whatsapp, yo qué sé. Ay joder, nunca había pensado en la transición. (...) Tuve Tuenti, sí, cuando entré en la universidad, en 2007. Pero que ni lo conocía, para mí eso era como todo un mundo, y me lo hizo una chica de la universidad, porque había que pasar una invitación, o algo así, me parece, al principio. Y sí, pues igual va así un poco a la vez, el dejar de utilizar Messenger, porque ya tenía los contactos en Tuenti. (...) Pues lo tuve como a lo mejor al año, o así, o al año y pico del Tuenti. Y no le hacía mucho caso porque no lo entendía, venía del formato Messenger, que era súper básico, al formato Tuenti, que era muy básico, y de repente Facebook que era como que aquí no entiendo nada. Y lo tuve así mucho tiempo hasta que, por alguna razón, empecé a tener más contactos en Facebook, y Tuenti se quedó como (...) más de adolescentes, por así decirlo. Facebook era como una red mucho más seria” (EP12, Mujer 1988)

(2) Por otro lado, tenemos prácticas vinculadas con el entretenimiento, que incluyen el uso de videoconsolas y ordenadores para jugar con amigos o conocidos, tanto físicamente presentes como a través de Internet, la reproducción de contenido audiovisual en la televisión –vídeos, películas, series, etc.–, el uso del teléfono móvil para hacer fotos, vídeos o boomerangs grupales y compartirlos en las redes sociales, etc. Con respecto a la evolución de este tipo de uso compartido, tradicionalmente el entretenimiento vinculado a los dispositivos digitales se circunscribía, mayoritariamente, a la experiencia videolúdica asociada con las primeras videoconsolas, que empezaron a aparecer en el mercado a partir de los años 70, pero que experimentaron un boom espectacular durante los 90, con la aparición de las denominadas consolas de tercera generación (Playstation, Nintendo 64 y Sega Saturn). Si anteriormente las consolas eran dispositivos relativamente populares en los hogares, al menos en el contexto español, con el enorme éxito de esta generación de consolas –principalmente la Playstation– los videojuegos se consolidaron como una forma fundamental de entretenimiento en los hogares, marcando decisivamente a las generaciones nacidas a partir de los años 80. Aunque parte de su uso era individual, las prácticas de juego compartido, entre dos o cuatro jugadores, también eran frecuentes. Con la llegada del nuevo milenio, este tipo de jugabilidad se ve complementada con la popularización de los videojuegos multijugador online, que ya no requerían la presencia física de los distintos jugadores para interactuar, ya que la jugabilidad se realizaba a través de la red. Primero en el ordenador, y posteriormente también en las consolas, los videojuegos online se han convertido en una parte

fundamental de la experiencia cotidiana de niños, jóvenes y adolescentes, constituyendo una forma novedosa de experiencia social de uso de Internet con fines de ocio que marca decisivamente la experiencia digital de los sujetos. A continuación reproducimos un ejemplo de la importancia que tienen los videojuegos, en la actualidad, no como meros dispositivos de ocio, sino, también, como espacios de sociabilidad y de interacción social entre las personas, fundamentalmente entre los jóvenes:

“Antes buscabas tú el servidor, buscabas un servidor español y la gente pues había una especie de comunidad en ese mapa, había una comunidad en ese servidor. Entonces pues te empiezas a interesar, entras todos los días, juegas con ellos, hablas con ellos y pues empiezas un poquito a meterte en lo que serían los equipos, los clanes, porque empiezas a jugar entre diferentes tipos de servidores. Eso estaba muy divertido, porque yo jugaba con un servidor que yo entraba, jugaba y me picaba con ellos. (...) Yo solo jugaba al Counter y la gente pues la conocía entrando a los servidores, y al final juegas tanto con ellos pues que te haces como una especie de amistad. (...) Sí, sí, nos poníamos TeamSpeak y hablábamos, o sea, nos conectábamos y, como nosotros éramos del clan. (...) Como estabas en el clan éramos administradores, por lo que más o menos nos metíamos y administrábamos lo que era el servidor, si había que expulsar a cualquier persona la expulsábamos, teníamos el poder. (...) Y son tantas horas que al final te creas un poquito de confianza. Pero al final todo eso se pierde, en el momento que dejas de jugar a eso de forma asidua, lo pierdes todo. (...) Ese vínculo se mantiene, en Internet, por el hobby que los dos compartís. Si el hobby se destroza, si, por ejemplo, a mí no me gusta, o a ti no te gusta, ya eso deja de funcionar. (...) Me cae bien, esta persona, porque he vivido mucho tiempo con ella de hablar y demás, se le ve una persona maja y tal, pero como no tengo ya interés en esto, ya no tengo nada que hablar con él. Así un poquito agriado, ¿sabes?, hablando agriamente.” (EP3, Hombre, 1994)

(3) Finalmente, también encontramos actividades grupales de carácter productivo, como la realización de trabajos y presentaciones a través de Internet, el uso de herramientas organizativas –como *doodle*, blocs de notas online–, sistemas de almacenamiento en la nube, la utilización de listas de distribución de correo electrónico, etc. Como mencionamos anteriormente, la utilización de herramientas sociales de trabajo está, actualmente, muy generalizada en los espacios académicos y laborales, de forma que es habitual el uso de las mismas para incrementar la capacidad organizativa, favorecer la interacción en tiempo real y posibilitar nuevas formas de trabajo en equipo. Tradicionalmente, si reconstruimos las trayectorias biográficas de los entrevistados, vemos cómo la coordinación de prácticas productivas grupales se orientaba, principalmente, hacia el uso del correo electrónico, especialmente a partir del momento en el que fue posible el envío de documentos adjuntos, por lo que las personas podían coordinarse para trabajar en distintas secciones de un mismo documento y, posteriormente, unirlos. Con el avance en el proceso de digitalización, han aparecido nuevas herramientas que permiten una mayor interactividad y sincronía del trabajo grupal, de forma que se han generalizado las carpetas compartidas en servicios de almacenamiento online (como Dropbox, OneDrive, GoogleDrive), las propias empresas suelen contar con una Intranet a través de la cual compartir información e incluso se han popularizado herramientas a través de las cuales un documento puede ser simultáneamente editado por personas ubicadas en distintos lugares, las cuales interactúan mediante chats o servicios de videollamada integrados en las propias plataformas. Esto no quiere decir que el trabajo grupal físicamente presencial haya desaparecido, sino simplemente que, en la actualidad, existe una mayor flexibilidad con respecto a la necesidad de reunirse cara a cara para poder organizar grupalmente la actividad laboral. En este sentido, a continuación reproducimos dos ejemplos extraídos de las entrevistas de este tipo de prácticas productivas grupales, el

primero de ellos relativo a una forma presencial de trabajo con las nuevas tecnologías y el segundo vinculado con una forma de trabajo en red:

“Ahora mismo, el grupo que tengo, pues solemos quedarnos. (...) Normalmente llevamos uno o dos ordenadores, y en esos es donde lo vamos haciendo ya todos juntos. Y ya, cuando vemos que la cosa ya se nos desmadra de tiempo, o que nos pilla el toro, o extensiones ya muy grandes, que te tienes que quedar todo el día en la universidad, pues ya es cuando decimos ‘pues mira, vamos a repartirnos esto, cada uno lo hace en su casa’. Y luego, pues o bien se lo mandamos a uno, o un día lo traemos todos y lo juntamos todos juntos. (...) Nos gusta más quedarnos en persona, porque lo vemos más fácil. Porque al fin y al cabo, utilizas Whatsapp para comunicarte, y uno está trabajando, otro no le apetece coger el móvil, dice ‘uff, estos ahora me van a estresar con el trabajo cuando estoy viendo una película’. Y lo que sea. Entonces ya, nos quedamos después de una clase, tal día que es cuando salimos antes, pues nos quedamos una hora, dos horas, media hora o lo que sea que tengamos que quedarnos. Y ahí hacemos puesta en común, vemos lo que hay que hacer, cómo lo vamos a enfocar, qué desarrollamos... Diversos aspectos.” (EP22, Hombre 1994)

“Pues el no tener que mandar 40 correos y eso, estar haciendo algo, trabajando en paralelo con otra persona, tú en tu casa y el en la suya, y trabajáis a la vez, él ve lo que estás escribiendo tú y tú lo que está escribiendo él. Y facilita mucho, no mandar 20 correos todo el rato. (...) Cada uno en un color, se ve de un color distinto, y si alguien se equivoca en algo pues lo ves y tal. Entonces acerca mucho ese trabajo a la gente. Y además, a mí me resulta menos distractivo, porque si estás en tu casa trabajando a tu bola, pues o estás con el móvil mismamente, o te vas a por un café, y tal. Sin embargo, si estás ahí trabajando centrado en tu casa, y sabes que el resto están también centrados en su casa, pues estás a ello, y estás ahí mucho más concentrado. Dedicándole más tiempo. (...) O sea, productivo sería también si estuviéramos cada uno con su ordenador, a sus cosas, pero todos juntos, pero el hecho de estar separados y trabajar a la vez facilita el que seamos más productivos, sí.” (EP28, Hombre 1994)

9.2.6. Apoyo social.

En este sexto y último epígrafe sobre las formas de alfabetización digital nos dedicamos, finalmente, a los procesos de adquisición de competencias digitales y uso de Internet que se realizan por mediación de personas que forman parte del contorno social del sujeto. Courtois y Verdegem, quienes han desarrollado una investigación en torno a este asunto, definen el apoyo social como la capacidad extender las posibilidades de acceso *“incorporando las redes sociales de apoyo, consistentes en personas familiares capaces de incitar, guiar y asistir en la apropiación de Internet”* (2016, p. 4). En otras palabras, se trata de las situaciones en las que una persona recurre a un conocido –familiar, amigo, compañero de trabajo, de clase, etc.– para completar una tarea, vinculada con las nuevas tecnologías, que no es capaz de realizar de manera autónoma, principalmente por una falta de destrezas digitales. Es evidente que, en muchas ocasiones, las personas despliegan usos de las nuevas tecnologías que van más allá de sus competencias digitales, de su capital digital interiorizado, precisamente porque son capaces de movilizar su capital social –sus redes potenciales de relaciones sociales– para acceder a prácticas que no podrían completar de manera autónoma. En este sentido, el apoyo social del entorno inmediato se convierte en una fuerza social enormemente importante, en un recurso del que disponen los sujetos para incrementar sus posibilidades de alfabetización digital más allá de sus capacidades actuales. Tal y como destacamos en el epígrafe dedicado a la auto-capacitación consciente, una parte de la motivación personal hacia la auto-formación se deriva del contexto específico en el que los sujetos utilizan cotidianamente los dispositivos digitales y, en gran medida, muchos de

estos procesos formativos se producen por mediación de personas del contorno social del sujeto, que actúan como formadores y le permiten superar sus limitaciones en términos de aprovechamiento tecnológico¹⁹⁹. En este apartado, sin embargo, dejamos a un lado los cursos y talleres específicos de capacitación tecnológica para centrarnos en la red más general de contactos y vínculos sociales de los que disponen las personas, que suelen ser familiares (padres, hermanos, etc.), amigos, conocidos y compañeros (de la universidad, del trabajo, de alguna actividad en la que el sujeto participa, etc.).

Desde el punto de vista de su caracterización, por lo tanto, se trata de un tipo de alfabetización puntual, ya que no nos centramos en este epígrafe en los procesos compartidos y continuados de uso de las tecnologías –como hicimos en el epígrafe anterior, sino en las consultas y peticiones más extraordinarias, en el hecho de solicitar ayuda a algún conocido cuando tienes algún problema con el uso de la tecnología. Consecuentemente, se trata de una forma de alfabetización más formalizada, que se dirige a determinadas carencias y destrezas específicas, más que a una familiarización general con el uso de los dispositivos, por lo que caracterizan las habilidades digitales orientadas al medio, al uso técnico de los dispositivos, más que aquellas relativas al contenido –si bien esto es más bien un tipo ideal, ya que precisamente el hecho de solicitar ayuda puede deberse a una dificultad técnica hacia el manejo de un dispositivo, pero, también, a la necesidad de desarrollar algún tipo de práctica digital. Con respecto a los dispositivos, este tipo de forma de alfabetización se vincula con todos los dispositivos que forman parte de la vida cotidiana del sujeto, si bien es menos frecuente en el caso del teléfono móvil, por el hecho de ser un equipo con el que la práctica totalidad de los jóvenes están familiarizados. Así, el tipo de formas de apoyo social que encontramos a lo largo de las entrevistas se relacionan, mayoritariamente, con facetas de la experiencia digital como son el uso de los ordenadores para tareas vinculadas con la ofimática, el registro en plataformas online, la instalación de programas y sistemas operativos, la conexión de la videoconsola a la televisión y su configuración para poder acceder a Internet, el uso de una Smart-TV, más que con los usos más habituales del teléfono móvil. Aun así, también aparecen algunas consultas vinculadas a los smartphones, principalmente con respecto al uso de alguna aplicación o característica específica que los sujetos no utilizan habitualmente. Es importante destacar que, en las prácticas de apoyo social para el uso de los dispositivos tecnológicos existen, lógicamente, dos papeles o roles principales: (1) por un lado, el rol de la persona que necesita ayuda para realizar la práctica digital o utilizar el dispositivo en cuestión para un determinado fin; (2) por otro lado, el rol de la persona que proporciona dicha asistencia. Comenzando por este segundo rol, es bastante habitual encontrar en las entrevistas casos en los que el sujeto ha prestado su ayuda a una persona de su entorno para resolver algún tipo de problema o incidencia con el uso de las nuevas tecnologías. Principalmente, son frecuentes las situaciones en las que el entrevistado describe cómo tiene que ayudar cotidianamente a algún familiar, generalmente de mayor edad, para poder llevar a cabo alguna tarea, principalmente vinculada con el uso del ordenador, pero, también, con el uso del teléfono móvil, un dispositivo que también es utilizado habitualmente por las personas de mediana edad para conectarse a

¹⁹⁹ Courtois y Verdegem (2016) destacan la importancia, en base a sus resultados empíricos, de tres tipos fundamentales de apoyo social que influyen decisivamente en el proceso de apropiación tecnológica de la población: (1) el primero y más importante sería la familia, que se muestra especialmente relevante en el caso de usuarios con un bajo nivel de habilidades digitales, sobre todo orientadas al medio; (2) el segundo tipo serían los amigos y colegas, más habitual entre sujetos de nivel medio y alto de habilidades digitales y motivación elevada para el uso de la tecnología; (3) finalmente, el tercer tipo tendría que ver con la falta de necesidad de apoyo social, con los sujetos autosuficientes, que gozan de una alta motivación hacia las TIC unas habilidades digitales más elevadas, entre todos los grupos comprados.

Internet. En estos casos, se trata, sobre todo, de problemas y actividades básicas –responder un correo, realizar alguna consulta administrativa o institucional, escribir un documento, imprimir, escanear, etc.– que estos familiares de mayor edad, debido a una falta de contacto y familiaridad con los ordenadores durante su trayectoria vital, nunca han realizado o realizan con dificultad. También es frecuente la prestación de ayuda para tareas como son la descarga de música, películas o contenido audiovisual en general, principalmente dentro del ámbito del hogar, de hijos a padres, entre hermanos o en algunas relaciones de pareja. Por otro lado, otros casos de prestación de asistencia social para el correcto aprovechamiento tecnológico de las TICs los encontramos dentro de los grupos de amigos, donde aquellos sujetos con mayores conocimientos sobre informática ayudan a sus conocidos a resolver los problemas que puedan experimentar. En este caso, suele tratarse de tareas más complejas, que tienen que ver con la instalación o restauración de sistemas operativos, la preparación de determinados equipos para su uso –por ejemplo, el pirateo de una videoconsola–, la configuración de determinados servicios, el *crackeo* de juegos y programas informáticos o, también, la solución de incidencias o problemas que pudieran surgir en el uso cotidiano de los dispositivos, principalmente los ordenadores –virus, malware, ralentización de los equipos por la acumulación de archivos basura, etc. Este es el ejemplo del siguiente entrevistado, que señala cómo, desde la adolescencia, ha ayudado frecuentemente a sus amigos y conocidos a resolver este tipo de cuestiones:

“Pues, bueno, por tener mucha experiencia con ordenadores, y máquinas, y electrónica en general, pues bueno, de todo. Desde cómo se conecta con tal sitio, cómo formatear un ordenador, es decir, que para mí es algo natural porque he convivido desde que nací con las máquinas. Y bueno, muchas cosas que son, como... yo qué sé, ir a hacer la compra. Entonces, te pedían ayuda, pues enseñas pues a lo mejor cosas básicas de programación, dicen ‘oye, ¿cómo se hace esto?’. Un poco por diversión, ¿no?, o ‘¿cómo se configura esto para que yo me pueda conectar a la plataforma de juegos?’. Esto ya un poco, con la adolescencia, las cosas que te pueden ir pidiendo los amigos. Ese tipo de cosas, supongo.” (EP14, Hombre 1985)

Un caso muy extremo de prestación de asistencia, fuera del ámbito de las redes familiares y de amistad, lo encontramos en el caso de una de las entrevistadas, que trabaja en una asociación de asistencia social para familias en situación de vulnerabilidad. Así, a lo largo de la conversación, esta entrevistada describe cómo una parte muy importante de su actividad laboral consiste en ayudar a estas familias, muchas de las cuales ni siquiera disponen de acceso a Internet en casa, a desarrollar actividades como redactar un *currículum*, solicitar cita para el paro, pedir algún tipo de subsidio o renta disponible, etc. En definitiva, actividades digitales cada vez más necesarias para relacionarse con las instituciones de las que depende, en gran medida, su propia subsistencia económica y material, lo cual nos lleva a reflexionar sobre la enorme importancia que tienen las competencias digitales, y las posibilidades materiales de acceder a la tecnología, en las propias relaciones entre las personas y las instituciones²⁰⁰:

²⁰⁰ En este sentido, algunos autores están utilizando el concepto de ciudadanía digital para analizar las formas de exclusión social que se suceden en el contacto entre los ciudadanos y las administraciones públicas, especialmente en un contexto sociopolítico donde cada vez más servicios institucionales se solicitan y tramitan a través de Internet. En este sentido, recomendamos el reciente trabajo de Hjelholt y Schou (2018) para el caso de Dinamarca, donde analizan la exclusión digital de la esfera pública a través de este tipo de prácticas de migración administrativa a la esfera digital, impidiendo la posibilidad de participación pública y cívica a aquellas personas sin los conocimientos ni las posibilidades materiales para acceder a los dispositivos tecnológicos. Así, como destacan estos autores, “*la habilidad para utilizar las tecnologías digitales se ha conceptualizado como un componente necesario de la ciudadanía nacional. En su propia manera, los códigos, algoritmos y redes están cada vez más conformando la relación entre los ciudadanos y el estado, y los ciudadanos (...) deben ser capaces de utilizar las tecnologías digitales*” (Hjelholt y Schou, 2018, p. 181).

“Pues con Internet lo que hago es sobre todo búsqueda de cara a las familias, y luego muchas tramitaciones, en horario de mañana, de renta, de solicitudes para ir al paro, para el INEM, para vivienda de tipo social. Plataformas así, pues eso, de acceso a viviendas. Luego también hacemos redacción de currículum, acceso a plataformas de trabajo online para ayudarles a echar a las familias a echar solicitudes. (...) Para solicitar, pues por ejemplo, ayer creo que fue, o antes de ayer, vinieron dos familias para que les ayudara a sacarse una cita para renovarse el DNI y el pasaporte, pues ese tipo de cosas, un poco. (...) A ver, hay mogollón de brecha, yo veo mucha brecha digital en estas familias, lo primero que ninguna, o casi ninguna, tiene ordenador en casa, a lo mejor, de las familias que tenemos, dos tienen ordenador en casa. Y no saben utilizarlo, o sea, es una cosa ya básica de que no saben ni teclear, ni siquiera, en el ordenador. Entonces, muchas veces por falta de tiempo, a mí me encantaría sentarme con ellos y enseñarles para que aprendan, pero a veces es como muy utilitarista, ¿no? Muy asistencialista, ‘necesito que me ayudes a hacer esto’, ‘vale, pues pasa y yo te ayudo’. Al final lo acabas haciendo tú, porque no tienen esa destreza y soltura en el manejo de Internet. Y es gente joven, que no son familias tampoco que digas que la madre tiene 70 años, que dices ‘si no lo ha utilizado para su trabajo, pues normal’. Son familias que se las ven, pues como en otras muchas cosas, con muchas carencias a nivel social, cultural, emocional. Pues esto es un aspecto más, se ve ahí una brecha con respecto al acceso a las tecnologías, con el móvil la mayoría sí que se manejan, pero Whatsapp y algunas de ellas, no les pidas más, tampoco” (EP29, Mujer 1990)

Por otro lado, encontramos también entre los entrevistados el papel contrario, esto es, el caso en el que son los propios entrevistados los que requieren ayuda de personas de su entorno para poder llevar a cabo determinadas tareas vinculadas con las nuevas tecnologías. Aunque el tipo de solicitudes de apoyo social que se describen son parecidas a las que ya hemos descrito más arriba –en el caso del ámbito doméstico destacan prácticas digitales más básicas, mientras que en el caso de las redes de amistad resaltan actividades más complejas, vinculadas con conocimientos informáticos más avanzados–, lo que es absolutamente necesario resaltar es el carácter ambivalente que juega el apoyo social como forma de alfabetización digital, ya que simultáneamente posibilita e inhibe la adquisición de destrezas digitales. En otras palabras, las personas, al poder recurrir a su entorno cercano para poder desarrollar prácticas digitales que superan sus competencias interiorizadas, pueden acceder a un abanico mayor de posibilidades de aprovechamiento tecnológico que en el caso de las personas que no tienen un entorno social tan ducho en el uso de las TIC. Sin embargo, esta accesibilidad es un arma de doble filo, porque el hecho de poder recurrir de manera recurrente a personas de tu entorno para realizar determinadas actividades desincentiva a los sujetos para la adquisición de las destrezas necesarias para llevar a cabo dichas actividades, ya que simplemente pueden delegar este tipo de prácticas en alguna persona de su entorno. De hecho, este tipo de situaciones aparecen de manera muy frecuente a lo largo de las entrevistas, especialmente en aquellos casos en los que los sujetos no muestran un gran interés o motivación hacia la adquisición de nuevas habilidades digitales o hacia la experimentación de determinados dispositivos, especialmente el ordenador. Esta ambivalencia es sumamente importante a la hora de analizar los procesos de domesticación tecnológica de los distintos entrevistados a lo largo de su trayectoria vital, recordándonos nuevamente la importancia de haber transitado procesos de largo recorrido de familiarización y socialización con el uso de los dispositivos tecnológicos para desarrollar un uso más provechoso de los mismos; procesos que, en gran medida, requieren de importantes inversiones de tiempo, energía emocional, motivación y constancia, por lo que aquellas personas desinteresadas hacia determinados usos de las TIC, simplemente, recurrirán a la vía fácil, pedir a alguien del entorno cercano que realiza dicha tarea en su lugar. A continuación recogemos dos fragmentos de entrevistados de diferente edad y género que explicitan este tipo de aprovechamiento por

delegación del capital digital de personas del entorno social que no redundan en una alfabetización propia, sino, todo lo contrario, en una inhibición hacia el uso de estos dispositivos. En el primero de los casos, se trata de un chico perteneciente al grupo de nativos potenciales que explica cómo recurre habitualmente a su grupo de amigos para resolver problemas relacionados con el uso del ordenador y la configuración de dispositivos de entretenimiento para verlos en la tele, en concreto la instalación de una Raspberry:

“Sobre todo, porque lo que es navegar, es decir, navegar por Internet, para buscar información es lo único que suelo hacer. Ya te digo, no me gusta toquetear porque no entiendo nada. (...) Por ejemplo, el otro día un compañero en el trabajo me enseñó cómo poder ver un montón de canales de fútbol. (...) Yo eso me vería incapaz de tener que descargar aplicaciones, copiando urls, o sea, todo ese me cuesta mucho porque no voy entendiendo, me van saltando mensajes, y al final digo ‘mira, lo que conozco, poco, que me lo enseñe alguien’. Y en cuanto me lo enseñan ya sí lo uso, pero yo por mí mismo no sabría hacer nada de eso. (...) PARA HACER COSAS QUE NO SABES HACER, ¿A QUÉ PERSONAS RECURRES? (...) Algún compañero del trabajo que tiene (...) una Raspberry enchufada a la tele, con un montón de sistemas operativos, y un montón de navegadores y consolas, un montón de cosas. Y hablando en el trabajo, y tal, pues por ejemplo ahora los que más me ayudan no son mis amigos, que no tienen mucha idea, sino en el trabajo. Compañeros (...) que entienden bastante, o creo yo que entienden algo, y me echan una mano cuando tengo algún problema. (...) ¿QUÉ PROBLEMAS HAS TENIDO QUE TE HAYAN AYUDADO? (...) Por ejemplo, un disco duro que tenía, lleno de películas, que lo enchufaban a la tele y no lo leía. Pues por teléfono con una llamada (...), pues pudimos resolver el problema, pues ‘métese en configuración, tal, yo qué sé’. Y al final acabó leyéndolo, y la tele por ella misma no lo leía. Pues cosillas así, yo no hubiera sido capaz, seguro, a no ser que lo viera y toqueteando ahí. Pero no sabría ni por dónde cogerlo” (EP11, Hombre 1992)

En el segundo de los casos, se trata de una mujer perteneciente al grupo de inmigrantes necesarios que explica cómo necesita recurrir frecuentemente a su hermano y hermana para poder resolver los problemas que tiene con el uso del ordenador en su vida cotidiana, ya que este es un dispositivo que únicamente utiliza en el trabajo (es médico en un hospital) para fines de búsqueda de información, expedición de recetas, etc.

“Pues, hay una página que tiene series y películas online, que me dijo mi hermano, y esa es la que uso. Y siempre es la misma. (...) ¿NO TE DESCARGAS PELICULAS? (...) No, eso me lo hace mi hermano, y luego me las pasa, yo soy negadísima para eso. Me cuesta mucho, a mí, encontrar una página donde se descarga, en buena calidad y tal, ahí ya tienes que buscar más. Pero sí que hay una página, que es online, y lo miro ahí y ya está. Y lo de Netflix me lo he hecho, porque como hace mucha gente lo de las cuentas compartidas, pues tengo un amigo que quería hacer una cuenta compartida y tal. (...) Mi hermano, todavía hoy, si tengo algún problema con el ordenador me lo soluciona él. O sea, a mí me ha costado adaptarme, (...) hasta que me he acostumbrado a usarlo. (...) Yo creo que las cosas que sé utilizar, de tema trabajo y tal, eso sí que lo controlo, y bien, pero luego, a mí me impresiona que eso, mi hermano, o mi hermana también, se ponen algo en Internet y lo encuentran muy rápido. Y yo no, yo estoy horas, a lo mejor, para buscar algo que no encuentro, y acabo llamándoles a ellos” (EP16, Mujer 1982)

De hecho, este tipo de formas de delegación son muy frecuentes entre aquellos jóvenes que no están familiarizados en el uso intensivo de los ordenadores durante la adolescencia: en el caso de los inmigrantes necesarios, se percibe un sesgo de género importante, de forma que los hombres suelen estar más interesados en la experimentación con este dispositivo y, generalmente, delegan menos tareas en su entorno cercano. Por otro lado, en el caso de los

nativos potenciales sigue apareciendo esta brecha de género, pero mucho más matizada por otros factores más relevantes como son, por ejemplo, el hecho de haber jugado a videojuegos y utilizado intensivamente el ordenador durante la adolescencia, el hecho de haber ido a la universidad o, de forma muy relevante, el hecho de no poder recurrir a ninguna persona del entorno familiar o social para poder llevar a cabo prácticas digitales que escapan del horizonte de competencias interiorizadas en cada momento dado, incentivando a los sujetos a desarrollar este tipo de habilidades de una manera más autónoma. Por ello mismo, el hecho de disponer de acceso a los equipamientos tecnológicos desde una edad temprana en el ámbito familiar no se traduce, como ya destacamos en el análisis cuantitativo, en una adquisición automática de destrezas digitales avanzadas para el uso de este dispositivo y en una motivación inherente hacia su uso, sino que este proceso bifronte de domesticación tecnológica y alfabetización digital deriva de las prácticas digitales, contextos sociales de uso e intereses con respecto al uso de las TIC que el sujeto vaya desarrollando progresivamente a lo largo de su vida. Crecer en un hogar donde las tecnologías están cotidianamente presentes desde la infancia, por supuesto, ayuda en este proceso de apropiación tecnológica, pero no se traduce necesariamente en la adquisición de un capital digital interiorizado altamente desarrollado, como algunas de las perspectivas ciberutópicas sobre la juventud –como el modelo de los nativos digitales y la *net-generation*– parecen reconocer implícitamente. De hecho, reconstruyendo las trayectorias tecno-biográficas de nuestros entrevistados que, en algunos casos, son los hermanos mayores los que desarrollan un mayor interés hacia el uso intensivo del ordenador, mientras que los hermanos pequeños prefieren utilizar habitualmente el teléfono móvil, puesto que es un dispositivo que está más integrado con su experiencia vital de la realidad desde la adolescencia –por ello utilizamos el concepto de nativos móviles. En resumen, las diferentes formas de alfabetización digital que hemos desarrollado a lo largo de esta sección intentan mostrar esta variedad de dinámicas sociales y personales involucradas en la adquisición de destrezas digitales, asociadas a procesos específicos de domesticación tecnológica en los que, generalmente, encontramos entremezclados distintos tipos de uso de los dispositivos y formas diferenciales de alfabetización. Esta combinación de formas de domesticación y alfabetización aparece claramente en los discursos de los entrevistados, donde vemos cómo formas de apoyo social en momentos iniciales del proceso de domesticación tecnológica se transforman, posteriormente, en formas de auto-capacitación que se derivan de la adquisición de un interés o motivación particular hacia el uso de las TIC, así como en otro tipo de formas de alfabetización vinculadas con los estudios o el trabajo:

“Pues al principio, como el uso más básico de búsqueda de Internet y de descargar programas y cosas, con mi padre. Posteriormente, pues ha habido algunas cosas que he tenido que aprender, a hacer a lo mejor búsquedas más específicas o más académicas, (...) en la universidad. (...) Otras cosas más específicas, que en un momento necesitas programas que te dan errores y no sabes, a través de tutoriales. (...) Pues a buscar en Internet, por ejemplo, a descargar un antivirus, o a descargar programas, que luego con el tiempo vas necesitando” (EP8, Mujer 1987)

9.3. TRAYECTORIAS TECNO-BIOGRÁFICAS ENTRE LA POBLACIÓN JUVENIL

A lo largo de las dos secciones anteriores hemos profundizado en las dos facetas sustanciales que constituyen el proceso de socialización tecnológica que todas las personas experimentamos a lo largo de nuestra vida: la domesticación tecnológica, que se vincula con la incorporación de los dispositivos y herramientas tecnológicas a la vida de los sujetos, y la alfabetización digital, que

tiene que ver con las formas de adquisición de destrezas y habilidades para el uso de estos dispositivos que se produce, de manera inmanente, en el propio uso cotidiano de los mismos. Así, hemos intentado esbozar, de la forma más estructurada y esquemática posible, la enorme variedad de formas de socialización a través del uso de la tecnología que pueden reconstruirse a través de los discursos de los jóvenes sobre su propio uso de Internet a lo largo de su vida. Nos resta intentar integrar, en este último apartado dedicado al tema de la socialización tecnológica, las principales piezas que hemos ido desgranando a lo largo de las páginas anteriores para poder establecer una tipología de trayectorias tecno-biográficas que represente adecuadamente las formas diferenciales de socialización tecnológica que conviven entre los jóvenes. En este sentido, para establecer la tipología que presentamos a continuación, circunscrita específicamente al caso de jóvenes que han tenido unas buenas condiciones de accesibilidad a Internet –como señalamos al inicio de este capítulo– hemos tomado en consideración las variables recogidas en la tabla XXXVII, referentes al tipo de accesibilidad digital más frecuente (capítulo 8), a las formas de domesticación tecnológica y a la presencia de los diversos tipos de alfabetización digital. Además, también hemos incluido la vinculación de estas trayectorias típicas con las características sociodemográficas de los sujetos.

Tabla XXXVII. Tipología de trayectorias tecno-biográficas

TIPO DE SOCIALIZACIÓN TECNOLÓGICA		T1. Usuarios tecnófilos	T2. Usuarios prácticos	T3. Usuarios móviles	T4. Usuarios profesionales
RESUMEN		Uso intensivo y temprano del ordenador	Cambio constante en dispositivos y herramientas	Uso intensivo y temprano del teléfono móvil	Uso intensivo del ordenador en entornos profesionales
Formas de accesibilidad	Espacialidad	Fijo (hogar)	Movilidad	Movilidad	Fijo (profesional)
	Temporalidad	Continuo (PC)	Puntual	Continuo	Continuo (PC)
	Generalidad	PC – General Otros – Específico	PC – Específico Móvil – General	PC – Específico Móvil – General	PC – Específico Móvil – General
	Multiplicidad	Acceso múltiple	PC y Móvil	Smartphone	PC y Móvil
Domesticación tecnológica	Ordenador	Temprana / intensa	Temprana / ocasional	Tardía / ocasional	Tardía / intensa
	T. Móvil	Tardía	Intermedia	Temprana	Intermedia
	Videoconsola	Temprana	Intermedia	Sin acceso	Sin acceso
Alfabetización digital	Auto-capacitación	Ambas	Inconsciente	Inconsciente	Ambas
	Formalidad	Ambas	Informal	Informal	Formal
	Socialidad	Fuente de apoyo social	Uso delegado	Usos delegados	Prácticas compartidas
HABILIDADES DIGITALES		Avanzadas	Intermedias	Básicas	Intermedias
GÉNERO		+ Hombres	+ Mujeres	Ambos	Ambos
POSICIÓN GENERACIONAL		Nativos potenciales	Nativos potenciales	Nativos móviles	Inmigrantes necesarios
NIVEL EDUCATIVO		Vinculado TIC	Secundario	Secundario	Superior

Fuente: Elaboración propia.

9.3.1. Trayectoria 1. Usuarios tecnófilos

El primer tipo de trayectoria tecno-biográfica se relaciona con un elevado nivel de interés y motivación hacia el uso del ordenador, que ha pasado a formar parte de la experiencia cotidiana de vida de estos sujetos desde la infancia. En términos de accesibilidad, encontramos una gran variedad de formas de uso de los distintos dispositivos, si bien predomina el acceso fijo en el ámbito del hogar, donde se asocia principalmente con el ordenador, pero también con otro tipo de equipos, como las videoconsolas o las tablets. Nos encontramos con un tipo de usuarios que se siente cómodo utilizando de manera continuada y frecuente el ordenador de sobremesa, que asocian a una gran variedad de prácticas, tanto comunicativas como vinculadas al entretenimiento, el consumo de material audiovisual, los videojuegos o el acceso a la información. Además del ordenador de sobremesa, este tipo de usuarios también utilizan otros dispositivos para prácticas y usos específicos, siendo habitual el acceso desde el smartphone, principalmente para prácticas comunicativas y de acceso a la información fuera del hogar, y el ordenador portátil, que se utiliza como un segundo equipo de entretenimiento y productividad, menos vinculado con los videojuegos pero más con el consumo de material audiovisual en lugares de la casa en los que no puede utilizarse el ordenador de sobremesa, como la habitación, en el salón, conectando el equipo a la televisión, etc. Con respecto a la domesticación tecnológica, se aprecia un uso muy intenso de los ordenadores desde la infancia o, en algunos casos, la primera adolescencia, habiendo desarrollado estos jóvenes un gran interés y familiaridad con el uso de este dispositivo. Además, son frecuentes los casos en los que la videoconsola también estaba presente durante la infancia como un equipamiento básico de entretenimiento; en algunos casos, las nuevas generaciones de consolas siguen teniendo un papel importante en las prácticas video-lúdicas actuales de este tipo de jóvenes, pero en otros casos han sido sustituidas por el ordenador de sobremesa, que se configura como el dispositivo más importante dentro de la experiencia digital de los sujetos, en el que invierten mayores recursos económicos para estar al día y al que dedican más tiempo cotidiano de uso.

En cuanto a los procesos de alfabetización digital, entre estos jóvenes destacan los procesos de auto-capacitación por encima de cualquier otro. Subjetivamente, encontramos una enorme familiaridad hacia el uso del ordenador, que se asientan en trayectorias de uso muy intenso de este dispositivo durante las distintas etapas vitales, especialmente durante la adolescencia. Esta familiaridad se complementa con una enorme motivación consciente hacia la adquisición de nuevas competencias digitales, principalmente recurriendo a tutoriales, guías o cualquier herramienta online que les permita desarrollar nuevas formas de uso de la tecnología, alimentadas por una continua curiosidad y confianza hacia la realización de actividades digitales. Principalmente, esta curiosidad resulta en la inversión de grandes cantidades de tiempo y energía emocional, requiriendo de una enorme constancia y paciencia, ya que estos jóvenes entienden el desarrollo de nuevas habilidades digitales como un reto o desafío interesante. Así, se desarrollan prácticas vinculadas específicamente con el ordenador, como pueden ser la instalación de nuevos sistemas operativos –especialmente relevantes son los sistemas de libre distribución, como todas las versiones de Linux–, la configuración de equipos en red dentro del hogar, la descarga de programas informáticos, juegos o contenido multimedia (música, series, películas, etc.). Con respecto al resto de dispositivos, son habituales las prácticas de *rooteo* o desbloqueo de los teléfonos móviles, pirateo de videoconsolas, configuración de otro tipo de dispositivos (tablets, ordenadores portátiles, *barebones* o micro-PCs), ya que este tipo de usuarios suelen actuar como mediadores importantes en el uso de la tecnología dentro de su entorno familiar y social, siendo las principales fuentes de conocimiento digital a las que recurren el resto de las personas para

resolver cualquier duda o incidencia que tengan hacia el uso de los dispositivos tecnológicos. Por otra parte, las habilidades digitales adquiridas en este largo e intenso proceso de alfabetización digital, que incluye una mezcla de familiarización informal con el uso, confianza en la destreza y capacidad personal para el desarrollo de nuevas competencias y aprendizaje formal vinculado a procesos de auto-capacitación consciente, son generalmente mucho más desarrolladas y diversificadas que en el resto de trayectorias biográficas, motivo por el cual consideramos que se trata del grupo que tiene un mayor nivel de capital digital disponible para ser utilizado en los diversos campos sociales digitalmente mediados, tal y como veremos en el próximo capítulo.

Finalmente, en cuanto a las características sociodemográficas de este grupo de jóvenes, encontramos una mayor presencia de este tipo de trayectoria tecno-biográfica entre los hombres, ya que, especialmente en el caso de los entrevistados de mayor edad, generalmente Internet –y las nuevas tecnologías en general– ha sido concebido como un mundo asociado con la masculinidad, de forma que los entrevistados varones muestran una mayor confianza y seguridad hacia el uso de la tecnología que en el caso de las mujeres. Esto no quiere decir que no existan casos de mujeres muy motivadas hacia el uso de la tecnología, pero en el contexto del grupo de jóvenes analizados –nacidos entre 1982 y 1998– todavía persisten este tipo de sesgos de género, especialmente en lo que respecta a la incorporación de los ordenadores de manera intensa a la vida cotidiana durante la infancia y adolescencia, que era mucho más habitual, durante los años 90, entre los hombres que entre las mujeres. Por edad, encontramos este tipo de trayectoria tecnofílica mucho más presente entre algunos jóvenes pertenecientes al grupo de nativos digitales potenciales e inmigrantes necesarios, ya que los nativos móviles han experimentado un panorama tecnológico durante su adolescencia mucho más diversificado, de forma que no han tenido, al menos de manera generalizada, un interés tan específico durante la adolescencia hacia el desarrollo de competencias digitales vinculadas a los ordenadores personales. En todo caso, entre los jóvenes de menor edad, nacidos a partir del año 1995, el uso del ordenador también es frecuente, en muchos casos, principalmente para el consumo de videojuegos y material audiovisual, pero el tipo de uso de este dispositivo está mucho más orientado hacia actividades específicas, mientras que los jóvenes de más edad, acostumbrados a un uso intenso del ordenador durante su proceso de socialización, desarrollan una mayor variedad de prácticas cotidianas a través de este dispositivo –por motivos en ocasiones meramente de comodidad y familiaridad con el equipo en cuestión. Finalmente, en cuanto al nivel educativo, encontramos una importante presencia de jóvenes que han desarrollado –o lo están haciendo actualmente– estudios vinculados con las tecnologías digitales, como ingenierías de software, telecomunicaciones o videojuegos, así como formaciones profesionales relacionadas con este sector tecnológico en auge a nivel formativo. También existen casos relevantes de jóvenes que pueden adscribirse a este tipo de trayectoria tecno-biográfica y que no han cursado esta clase de estudios, pero se trata de una forma relativamente común y lógica de dar continuidad a los propios intereses y aficiones relacionadas con el uso de los ordenadores. Como ejemplo, podemos destacar muestra el fragmento de entrevista que reproducimos a continuación, precisamente perteneciente a un estudiante de ingeniería de software que representa de manera bastante paradigmática las características que hemos asociado con este tipo de trayectoria tecno-biográfica:

“Respecto al ordenador, la verdad pues cuando estoy en casa para nada que no pueda hacer el ordenador. O sea, yo utilizo el móvil en casa pues a lo mejor para llamar, o a lo mejor para sacar alguna foto, o algo así, pero si no, por lo general, utilizo el ordenador. El móvil lo utilizo, sobre todo, cuando estoy fuera de casa, o a lo mejor en la universidad, cuando no tengo el portátil encendido. (...) Cosas que hacía, antes descargaba juegos. Había muchos factores: uno, que era

más pequeño y el dinero del que disponía era bastante menos. Otro, los videojuegos, en general, ahora mismo juega muchísima más gente a la que jugaba hace años. Entonces no se distribuían tanto y eran menos accesibles, yo creo, y también el formato digital, que le ha ayudado mucho a los juegos a distribuirse, tanto, bueno, por ejemplo en Steam, con las ofertas. (...) La verdad es que a mí siempre me ha gustado la tecnología, en general. Entonces, no sé, yo siempre desde pequeño pues también me ha gustado (...) trabajar con los ordenadores. (...) La ingeniería de software no tiene nada que ver, pero también trastear con los componentes y tal. Y también me gustan los videojuegos, entonces, no sé, se juntan muchas cosas que a lo mejor no están relacionadas directamente pero sí que tienen que ver, y entonces me interesó. Y la verdad es que, antes de caer en la ingeniería de software, yo antes caí en un grado, que es el de electrónica de circuitos. Hice un año en aquella carrera y la verdad es que no me gustó. Yo me metí en aquella carrera por la electrónica de circuitos que había visto en el instituto, en tecnología industrial, y luego ya, cuando llegué a la carrera, me di cuenta de que no tenía nada que ver lo que había visto en el instituto con lo que se ve más adelante. Entonces no me gustó nada pero, además del interés que ya tenía por la informática, pues en aquella carrera vi dos asignaturas de programación que me gustaron bastante y eso fue todo lo que necesité para, para matricularme allí.” (EP5, Hombre 1995)

9.3.2. Trayectoria 2. Usuarios prácticos.

El segundo tipo de trayectoria tecno-biográfica tiene que ver con lo que hemos denominado usuarios prácticos, caracterizados por la continua migración de dispositivos tecnológicos y herramientas digitales en base a su entorno social de interacción y a las actividades digitales específicas que han tenido que desarrollar en cada momento concreto de su vida. En términos de accesibilidad, se trata de un grupo de jóvenes que utilizan habitualmente tanto el ordenador como el teléfono móvil, si bien el ordenador se asocia con un tipo de uso mucho más específico y puntual, mientras que el teléfono móvil se incorpora, en la actualidad, a una mayor variedad de prácticas digitales, especialmente debido a sus características intrínsecas de acceso en movilidad. Si analizamos su trayectoria vital, se trata de jóvenes que se socializaron durante la infancia y adolescencia en el acceso a Internet a través del ordenador, si bien no desarrollaron un uso tan intensivo y auto-motivado de estos dispositivos como en el caso de los tecnófilos, sino que su proceso de domesticación tecnológica está más vinculado con las actividades prácticas que tenían que desarrollar, en cada momento concreto, dentro de su entorno social. Así, durante la adolescencia principalmente utilizaban el ordenador para comunicarse con su grupo de amigos a través de programas como el Messenger, en complementariedad con el uso de los teléfonos móviles para realizar llamadas o enviar SMS. Igualmente, en el ámbito educativo también desarrollaron prácticas de búsqueda de información vinculadas con las asignaturas y contenidos estudiados, o utilizaban programas de ofimática para la realización de algún trabajo concreto, pero no existía un interés particular hacia la adquisición de nuevas habilidades que fueran más allá de sus necesidades concretas en cada momento dado. Más adelante, en los casos en los que este tipo de jóvenes se incorporan al ámbito universitario o al contexto laboral, emergerán nuevas prácticas digitales y usos de los dispositivos vinculados a estos contextos específicos, pero vinculados con el fin utilitario y práctico de uso de la tecnología, en todo momento. De hecho, una diferencia básica entre este tipo de trayectoria y la anterior es que los usuarios prácticos, con la aparición de los smartphone y el progresivo aumento de sus posibilidades de aprovechamiento tecnológico, han abandonado de manera natural gran parte de los usos que tradicionalmente realizaban a través del ordenador –especialmente los relacionados con la comunicación y la consulta de información–, desplazando estas actividades hacia los dispositivos móviles, que se

perciben como equipos más flexibles y cómodos en cuanto a las posibilidades de accesibilidad digital. Evidentemente, a diferencia de la trayectoria de los usuarios móviles, que veremos más abajo, en este caso el ordenador sigue manteniendo cierta importancia para algunos usos concretos –como puede ser el consumo de material audiovisual, las actividades vinculadas con la ofimática, las prácticas académicas y profesionales, la búsqueda de información o adquisición de bienes y servicios de una manera más sosegada, etc.–, pero se trata de un tipo de conectividad mucho más puntual y con fines utilitarios, donde el uso de la tecnología no es concebido como un fin en sí mismo –como un entorno interesante en el que indagar e investigar–, sino como un medio para conseguir determinados fines concretos. Así, recuperando la tipología de White y Le Cornu (2011), podríamos decir que los jóvenes que desarrollan una trayectoria tecnófila podrían ser considerados como residentes del mundo digital, especialmente en el caso del uso del ordenador, mientras que los jóvenes vinculados con una trayectoria más práctica serían visitantes, aprovechándose de las potencialidades del ciber-espacio con fines instrumentales. Del mismo modo, si recuperamos la distinción tradicional de Robinson entre usos desinteresados y usos prácticos de la tecnología (2009), también podríamos vincular a los jóvenes tecnófilos con una actividad más lúdica y experimental de los dispositivos, mientras que los usuarios prácticos desarrollarían usos mucho más concretos. Es cierto que Robinson desarrollaba esta clasificación en relación a la ventaja informacional que suponía la mejor calidad de acceso a la tecnología de los usuarios desinteresados, pero también es relevante destacar que su clasificación es previa a la enorme generalización y difusión de los dispositivos móviles entre la juventud, motivo por el cual consideramos que su distinción sigue siendo relevante en el caso de las formas de accesibilidad vinculadas al ordenador, así como en el interés hacia el uso de este dispositivo, pero ha quedado superada en lo que se refiere a otros tipos de accesibilidad en movilidad.

De hecho, en términos de alfabetización, el tipo de adquisición de competencias digitales por parte de los usuarios prácticos se vincula específicamente con los distintos contextos y entornos de uso a través de los cuales transita el sujeto, motivo por el cual destacan los procesos involuntarios, inconscientes e informales de aprendizaje digital. Así, es evidentemente importante la auto-capacitación inconsciente, pero también las formas de alfabetización académica y profesional, específicamente en aquellos casos en los que las personas están actualmente cursando estudios superiores o se han incorporado al mercado de trabajo en un puesto que requiere el uso cotidiano del ordenador. Por otra parte, la falta de interés hacia la capacitación en nuevas formas de uso que van más allá de las necesarias en su vida cotidiana hace que los procesos de alfabetización consciente sean mucho menos frecuentes entre este tipo de jóvenes, salvo en aquellos casos en los que se percibe una carencia importante en términos de habilidades digitales para realizar alguna tarea digital relevante dentro de su vida cotidiana. En estos casos, sin embargo, los sujetos suelen recurrir a su entorno social para poder desarrollar este tipo de prácticas, por lo que los usos delegados de la tecnología, basados en el apoyo social y en la solicitud de asistencia a personas del círculo familiar o social cercano son, asimismo, enormemente frecuentes dentro de este tipo de trayectoria tecno-biográfica. De hecho, después de los usuarios móviles, el grupo de los usuarios prácticos es el que más recurre a este tipo de usos delegados de la tecnología, al permitirles llevar a cabo actividades que no serían capaces de completar en base a sus conocimientos digitales interiorizados, pero, simultáneamente, pudiendo desincentivar su propia motivación hacia la adquisición de las competencias necesarias para el desarrollo de estas actividades por su cuenta. A diferencia de los usuarios tecnófilos, este tipo de jóvenes señalan que no tienen tiempo ni energía que perder para estar investigando e indagando sobre cómo realizar una determinada tarea, motivo por el cual su contorno social es enormemente importante a la hora de delimitar el tipo de prácticas digitales que son capaces de

desarrollar, ya sea de manera directa o mediada por los conocimientos de los demás. En todo caso, este desinterés hacia la auto-capacitación consciente no es tan elevado como en el caso de los usuarios móviles, pues en el caso de los jóvenes que desarrollan una trayectoria tecno-biográfica práctica sí que encontramos un proceso vital de familiarización con el uso de los ordenadores bastante desarrollado, si bien circunscrito, generalmente, a actividades básicas que no requieren un prolongado proceso de aprendizaje, muy vinculadas, además, con los contextos sociales de uso y con el desarrollo de prácticas digitales compartidas, que son relativamente frecuentes dentro de este grupo.

Con respecto a sus características sociodemográficas, se trata de un grupo en el que, por posición generacional, predominan los nativos potenciales, ya que se trata de un colectivo que sí que ha desarrollado un uso habitual del ordenador y de los teléfonos móviles tradicionales durante la adolescencia –a diferencia de la mayor parte de inmigrantes necesarios–, pero que posteriormente ha migrado hacia los smartphones, una vez su entorno social transitaba de las herramientas comunicativas asociadas al PC (Messenger, Tuenti, Facebook originalmente) hacia aquellas disponibles en los dispositivos móviles (Whatsapp, aplicaciones de redes sociales, etc.). En el caso de los nativos móviles, por otra parte, es más difícil de encontrar este tipo de trayectoria tecno-biográfica, puesto que, o bien nos encontramos con jóvenes interesados por la tecnología, que muestran una motivación hacia el uso intensivo de la enorme variedad de dispositivos tecnológicos disponibles desde su adolescencia, o bien nos encontramos con jóvenes que han desarrollado sus prácticas comunicativas desde el smartphone, por lo que deberían ser catalogados, más precisamente, en la trayectoria de usuarios móviles. Por otro lado, en términos de género encontramos una mayor presencia de mujeres dentro de esta trayectoria biográfica, especialmente entre los jóvenes de más edad –dentro del grupo de nativos potenciales–, que atravesaron su adolescencia entre finales de los 90 y comienzos de los años 2000, época en la que los ordenadores empezaban a estar bastante extendidos en los hogares y eran utilizados habitualmente por los adolescentes, pero las nuevas tecnologías continuaban siendo percibidas como un espacio masculinizado, a pesar de que el uso de las mismas estaba ampliamente extendido entre jóvenes de ambos sexos. En todo caso, si bien esta asociación entre masculinidad y tecnología se ha erosionado enormemente en los últimos años, lo que no quiere decir que haya desaparecido, entre los años 90 y comienzo de los 2000 era aún bastante clara, motivo por el cual, entre los nativos digitales potenciales, encontramos una mayor presencia de hombres vinculados a una trayectoria tecnófila y de mujeres vinculadas a una trayectoria más práctica. Por último, en cuanto a nivel educativo, destaca la presencia de estudios medios frente a los estudios universitarios, ya que, en este último caso, suele desarrollarse un tipo de trayectoria más profesional de uso de los dispositivos tecnológicos, como veremos más adelante, en la que los conocimientos y competencias adquiridos en el espacio de trabajo y el ámbito académico pueden ser transferidos a otras esferas de actividad. En definitiva, como ejemplo de trayectoria práctica de uso de Internet, recogemos el caso de un joven que ha ido progresivamente cambiando sus formas de conectividad y sus dispositivos de uso en línea con su entorno social, pero que no ha desarrollado un especial interés hacia el uso intensivo de los dispositivos, que son más bien un medio de comunicación y realización de prácticas muy concretas:

“Pues yo creo que ordenador propio a día de hoy sigo sin tener, o sea, tengo uno pero heredado de mi hermano. (...) Pero sí, ya te digo que a nivel de comprarme yo uno, o que me hayan comprado para mí, nunca. La verdad es que ya te digo, en sexto de primaria no tenía todavía ordenador que usase yo, sí tenía mi hermano y mi padre, pero no los utilizaba. Me acuerdo que iba a la oficina en la que trabajaba mi prima y ahí, cuando salía del colegio, es cuando lo utilizaba

un poco. (...) AHÍ UTILIZABAS EL MESSENGER. (...) Sí, el Messenger, iba ahí, mientras que ella estaba trabajando me dejaban ahí un rato y como yo salía del colegio a la 1 o así, y ella acababa a las tres. Pues entonces, cogía e iba y mientras que tal, y luego nos íbamos juntos a mi casa a comer. Entonces lo utilizaba ahí. Y no fue ya hasta la ESO, hasta segundo o tercero, que es cuando utilizaba más el ordenador con mi hermano, pero sobre todo eso, para temas de trabajos, sobre todo. (...) La verdad es que teléfono móvil también tuve bastante joven, no recuerdo si fue por sexto de primaria, tal vez. De estos de tapas, pues igual, con su juego de la serpiente, y claro, sin nada para comunicarte con nadie, salvo, o bien llamada o los SMS que había, o multimedia que ya era para otro nivel, para gente que ya tuviese más poder adquisitivo. Y sí, ahí sobre todo lo utilizaba para mensajes, más que llamar, utilizaba sobre todo SMS, que tenía ofertas de estas de poder mandar en un mes 200 SMS gratis. Pues en eso es lo que utilizaba. Y ahí, por ejemplo, era más para comunicarme con alguna que otra amiga, porque con los amigos, como les veía todos los días, pues no. Sobre todo con dos amigas era con las que más, que vivían más lejos y claro, te comunicabas poco y era cuando utilizaba los SMS y tal. (...) Luego ya empezó a ser tema smartphone, con tal. De hecho igual, para tema Smartphone también fui de los últimos para unirme a mi grupo de mis amigos. Ya te digo, no soy una persona que le llame mucho la atención todo el tema este. E incluso, si puedo evitarlo, como el tema de Instagram, pues ya llega un momento que me lo tengo que hacer y ya me niego.” (EP22, Hombre 1994)

9.3.3. Trayectoria 3. Usuarios móviles.

El tercer tipo de trayectoria tecno-biográfica que vamos a desarrollar, que hemos denominado como usuarios móviles, se caracteriza precisamente por el desarrollo de un proceso intenso de socialización tecnológica a través del teléfono móvil, complementado por un uso muy minoritario de otros dispositivos, como puede ser el ordenador personal. En términos de accesibilidad, se trata de un tipo de jóvenes que se caracteriza por el acceso a Internet en movilidad, de manera continuada, desde el teléfono móvil, que se convierte en el dispositivo fundamental de mediación de la práctica totalidad de actividades cotidianas de los sujetos. Así, si los usuarios prácticos distribuían sus actividades digitales entre el teléfono móvil y el ordenador, dependiendo de la mayor comodidad y adaptabilidad de cada uno de estos dispositivos en los diferentes espacios de uso, en el caso de los usuarios móviles existe una enorme familiarización y confianza en el uso del teléfono móvil, a través del cual se intentan suplir la totalidad de las necesidades personales en términos de conectividad digital. En este caso, se trata de jóvenes que no incorporaron el ordenador personal de una manera habitual a su vida cotidiana durante la adolescencia –por pertenecer al grupo de nativos móviles o porque apenas utilizaban el ordenador durante esa época–, por lo que, en general, muestran un considerable rechazo hacia este dispositivo, que es subjetivamente percibido como incómodo, difícil de usar, espacialmente circunscrito a un entorno muy rígido de accesibilidad, lento y poco práctico, en general, mientras que el teléfono móvil es concebido como un equipo mucho más flexible, práctico, cómodo de usar y, en definitiva, con el que están mucho más familiarizados. Esta percepción subjetiva se retroalimenta con las prácticas de consumo y las inversiones monetarias para el mantenimiento de los dispositivos, ya que estos jóvenes prefieren invertir una gran cantidad de dinero en acceder a un móvil de alta gama antes que gastarlo en un ordenador más potente. En muchas ocasiones, en su casa únicamente disponen de un ordenador viejo y desfasado tecnológicamente, o de un portátil de baja gama, que utilizan para aquellas actividades que aún no han podido transferir a los dispositivos móviles –principalmente relacionadas con la ofimática. De hecho, cuando estos usuarios describen su uso del ordenador personal como algo tedioso, incómodo y lento suelen estar realmente en lo cierto, ya que a su falta de familiaridad con este tipo de dispositivos se une

el hecho de que, habitualmente, tienen contacto con equipos muy antiguos, faltos de configuración, llenos de archivos basura, virus, programas antiguos que lastran la velocidad de procesamiento, etc. El móvil, por otra parte, se presenta como un dispositivo mucho más práctico, fácil de configurar y que puede ser sustituido de manera mucho más sencilla, motivo por el cual este tipo de trayectoria tecno-biográfica está asociada, además, a una continua renovación y actualización de los terminales. En líneas generales, se trata de jóvenes que comenzaron durante la adolescencia con un teléfono móvil tradicional de alta gama, que se pasaron rápidamente a un teléfono inteligente cuando empezaron a aparecer en el mercado y que han ido manteniendo un ritmo alto de actualización, intentando mantenerse al día de los procesos de cambio tecnológico y los ciclos de obsolescencia programada de los dispositivos.

Así, en cuanto a los procesos de alfabetización digital, encontramos un tipo de adquisición de competencias digitales muy similar al que describíamos en el caso de los usuarios prácticos, pero en este caso todavía más circunscrito al teléfono móvil. Destacan, sobre todo, las formas informales e involuntarias de alfabetización, como son la auto-capacitación inconsciente en el uso de los dispositivos móviles que se desarrolla progresivamente a través de la larga trayectoria vital de domesticación tecnológica y sustitución de este tipo de dispositivos. En este tipo de usuarios, los procesos de alfabetización laboral y académica son muy poco frecuentes, ya que se trata de personas que evitan, en la medida de lo posible, el uso de los ordenadores, salvo en aquellos casos en los que es absolutamente imprescindible –ofimática, acceder al campus virtual para enviar un trabajo, registrarse en alguna plataforma institucional, etc.–. A la hora de desarrollar este tipo de actividades, en todo caso, suelen recurrir a su contexto social más cercano, de forma que los usos delegados de la tecnología se convierten en la forma fundamental de la que disponen para poder realizar prácticas digitales que escapen a su nivel de competencia en el uso de los dispositivos y en el conocimiento de las potencialidades de Internet. Hay que tener en cuenta que este tipo de trayectoria es el que se asocia a un nivel de capital digital interiorizado más reducido²⁰¹, especialmente vinculado con el uso de aplicaciones y herramientas móviles, pero muy poco desarrollado en el uso de los ordenadores y en el conocimiento de la variedad de posibilidades que ofrece la sociedad de la información. Por lo tanto, también se trata del grupo que más frecuentemente percibe su falta de competencias para desenvolverse en la sociedad digital, mostrando una mayor frustración, estrés e indefensión hacia el uso de los ordenadores que el resto de jóvenes, lo cual limita enormemente sus posibilidades de aprovechamiento tecnológico y la obtención de beneficios tangibles en su vida cotidiana, tal y como veremos en el próximo capítulo. De hecho, se trata del grupo de jóvenes que más sufre el carácter ambivalente de los procesos de alfabetización basados en la sociedad, puesto que, por un lado, dependen necesariamente de su grupo de familiares y amigos para poder desplegar su actividad cotidiana en un mundo altamente digitalizado, mientras que, por el otro lado, esta dependencia también alimenta procesos de desmotivación en la adquisición de nuevas habilidades digitales.

Finalmente, en cuanto a las características sociodemográficas, se trata de un grupo donde predominan, por un lado, los nativos digitales que no han desarrollado un interés particularmente

²⁰¹ Algunos estudios recientes (Van Deursen y Van Dijk, 2015b; Eynon y Geniets, 2016; Pearce y Rice, 2013) están mostrando cómo el tipo de habilidades digitales que se desarrollan en el uso de los dispositivos móviles es, generalmente, menor que el que se desarrolla a través del uso del ordenador, de forma que la familiaridad y confianza hacia el uso del PC se convierte en una ventaja informacional importante a la hora de interactuar en un mundo donde cada vez más procesos y actividades cotidianas están digitalizados. Aunque en el siguiente capítulo nos centraremos específicamente en los procesos de aprovechamiento tecnológico que encontramos entre los jóvenes, es importante destacar que nuestra conclusión sobre el nivel más reducido de capital digital interiorizado entre los usuarios móviles va en línea con gran parte de la investigación sobre desigualdades digitales que se está desarrollando sobre este tema.

importante por la tecnología y que, por tanto, únicamente realizan usos muy básicos de los dispositivos móviles vinculados a sus prácticas comunicativas y de consumo. Por otro lado, también predominan aquellos jóvenes pertenecientes al grupo de inmigrantes necesarios que no incorporaron las tecnologías digitales de manera habitual durante la adolescencia y que, posteriormente, no han experimentado ningún proceso tardío de alfabetización digital asociada con el mercado de trabajo o el ámbito académico. En estos casos, se trata de personas que han pasado del uso de los teléfonos móviles tradicionales a los smartphones, pero que no tuvieron una experiencia intensa de accesibilidad digital durante la adolescencia, de forma que los smartphones constituyen su primer y único dispositivo habitual de acceso a Internet. En cuanto a la brecha de género, en este caso no encontramos importantes diferencias entre hombres y mujeres, especialmente en el caso de los nativos móviles que se vinculan con este tipo de trayectoria tecno-biográfica. Sí que encontramos una mayor presencia de usuarios móviles de sexo femenino entre el grupo de inmigrantes necesarios, tal y como hemos ido mencionando en páginas anteriores, ya que conforme se avanza a grupos de mayor edad la brecha digital de género se hace mucho más patente, mientras que en el caso de los jóvenes de menor edad la situación es mucho más difusa, debido a la mayor diversidad y multiplicidad de formas de uso. Finalmente, en cuanto al nivel educativo, encontramos una gran presencia de estudios secundarios entre nuestros entrevistados, ya que precisamente el acceso a la universidad constituiría un nuevo contexto de domesticación tecnológica que engendraría nuevas formas de alfabetización digital académica que este tipo de jóvenes no han experimentado a lo largo de su vida. En definitiva, como ejemplo de este tipo ideal de trayectoria tecno-biográfica encontramos el caso de una entrevistada, perteneciente al grupo de nativos móviles, que muestra una especial afinidad hacia el uso del teléfono móvil, de forma que incluso prácticas habitualmente vinculadas con el ordenador (como la visualización de películas y series), son desarrolladas a través del smartphone:

“Yo casi todo móvil, excepto para realizar algún trabajo que necesito Word, y tengo que coger el ordenador. Pero me es muy incómodo pasar al ordenador teniendo la facilidad que hay en el móvil. (...) Principalmente tengo una pantalla grande. Luego, al estar en la cama me parece mucho más fácil tener que sujetar un móvil, o poder apoyarlo en la pared, que tener que estar con el ordenador encima, que si se te calienta, que si se te queda sin batería. Y yo tengo el cargador de mi móvil al lado, si se queda sin batería es que no pierdo ni un segundo, es que no tengo que dar ni a pausa. O no sé, si quiero ir al baño me puedo llevar el capítulo al baño, y en el ordenador no voy a estar todo el rato con el ordenador moviéndome. Y que luego la calidad, yo por ejemplo utilizo Apple y la calidad de la pantalla del móvil me parece mucho mejor que la del ordenador. (...) Yo en un ordenador me lo compro de Lenovo, o de otra marca que no sea muy alta. Vamos, de 400 o 500 euros. No me voy a gastar en un portátil 1000 euros para luego no usarlo. Y, por ejemplo, en el móvil, no veo la posibilidad de comprarme un móvil de 200 euros, por todo, por la cámara, por la rapidez, por todo, porque es algo que utilizo frecuentemente. El ordenador, si va más lento, pues vale, ¿cuántas veces lo coges? Una vez al día, pues si va más lento puedes perder 10 minutos más, pero con el móvil. (...) ¿EN QUÉ CREES QUE UN IPHONE ES IMPRESCINDIBLE, FRENTE A UN MÓVIL DE GAMA BAJA? (...) Pues la cámara, la rapidez, la facilidad que te da Apple, en este caso, para pasar fotos, sí. Luego, la calidad de la batería, que aguanta muchísimo más. Es que podría decirte muchísimas cosas, la capacidad que tiene, que no lleva tarjeta SD, no sé. La calidad de la imagen, en plan no al hacer la foto, sino los megapíxeles que tiene la pantalla.” (EP24, Mujer 1996)

9.3.4. Trayectoria 4. Usuarios profesionales.

Finalmente, el último tipo de trayectoria tecno-biográfica se asocia precisamente con los contextos profesionales de uso de Internet, destacando especialmente la alfabetización digital en el uso intensivo de los ordenadores que se produce en el ámbito académico universitario, en los módulos de formación profesional vinculados al uso del ordenador y en aquellos puestos de trabajo que requieren del uso habitual de este dispositivo tecnológico. En términos de accesibilidad, se trata de un grupo de jóvenes que realizan un uso intensivo y continuado del ordenador en entornos físicamente delimitados –más allá del propio hogar– para fines profesionales y productivos, mientras que el teléfono móvil se asocia habitualmente con la conectividad en movilidad, principalmente para temas de comunicación en el ámbito privado. Esta distinción entre uso profesional y uso privado es enormemente relevante, puesto que se trata de un grupo de jóvenes que, a diferencia de los tecnófilos y los usuarios prácticos, no han experimentado un proceso de domesticación tecnológica temprana en el uso de los ordenadores durante la adolescencia, pero que, posteriormente, han vivido un acelerado proceso de incorporación de estos dispositivos a su vida cotidiana durante la primera juventud, ya sea por la necesidad de utilizar este dispositivo de manera frecuente en el ámbito universitario o por el hecho de trabajar de manera cotidiana a través del uso de programas y herramientas digitales. Aunque, por supuesto, se trata de una trayectoria ideal, que no se corresponde con las trayectorias biográficas empíricamente constatables de cada uno de los entrevistados, quienes en muchas ocasiones han transitado un proceso de socialización tecnológica que incorpora características de los distintos tipos ideales presentados en esta sección –combinando aspectos de uso práctico o tecnófilo durante la adolescencia con un posterior proceso de alfabetización más vinculado a los usuarios profesionales–, sí que se trata de un caso extremo de trayectoria tecno-biográfica donde la importancia sustancial está en estos procesos tardíos de socialización tecnológica laboral y académica, que transforman de manera radical la experiencia de uso de los dispositivos por parte de los jóvenes.

Así, en términos de alfabetización digital, se trata de un grupo donde predomina la alfabetización académica y laboral, asociada con contextos sociales específicos de uso, que tienen un nivel de formalidad intermedio, ya que, por un lado, se promueve la capacitación estructurada de una serie delimitada de competencias digitales, mientras que, por otro lado, el propio proceso de uso cotidiano de la tecnología, en estos contextos, implica una forma informal e involuntaria de auto-capacitación inconsciente que también es importante destacar. En otras palabras, se trata de sujetos que se familiarizan tardíamente en el uso del ordenador, con respecto a usuarios tecnófilos y prácticos, pero que sin embargo experimentan procesos de alfabetización muy intensos y acelerados, vinculados con los requerimientos específicos de su práctica académica y profesional en términos de uso de las nuevas tecnologías. Por ello, como ya mencionamos en la sección anterior, los procesos de alfabetización académica y laboral no son únicamente relevantes en sus respectivos contextos sociales de uso, sino que también deben identificarse los procesos subyacentes de transferencia de conocimientos adquiridos en el ámbito profesional a otras esferas de vida del sujeto. Así, a diferencia de los usuarios prácticos, que simplemente van incorporando nuevas prácticas y formas de uso conforme éstas van apareciendo en su entorno social o son relevantes para su vida cotidiana, y de los usuarios móviles, que muestran una enorme familiaridad con el uso del smartphone, pero una carencia subjetivamente percibida de confianza y destrezas hacia el uso del ordenador, en el caso de los usuarios profesionales encontramos una adquisición de habilidades en un contexto productivo muy delimitado de uso que engendra nuevas formas de uso en otros ámbitos de la vida del sujeto. En este sentido, los

usuarios profesionales se parecen más a los tecnófilos, ya que, si bien no presentan un interés y una motivación tan desarrolladas hacia la experimentación desinteresada con los dispositivos tecnológicos, sí que son generalmente conscientes de las posibilidades y la diversidad de formas de aprovechamiento tecnológico asociadas al uso habitual del ordenador, motivo por el cual muestran una actitud proactiva y una buena predisposición hacia el uso de este dispositivo para fines que van más allá del estrictamente académico. De hecho, la principal diferencia entre el tipo de trayectoria más práctica y este tipo de trayectoria profesional es que, en el primer caso, la incorporación de la tecnología en el trabajo o los estudios no implica el desarrollo de un interés auto-motivado hacia el uso de estos dispositivos, más allá de las prácticas concretas que es preciso desarrollar, mientras que en el caso de los usuarios profesionales este tipo de procesos de transferencia de competencias digitales sí que aparecen. Por ello, en el caso de los usuarios profesionales, el apoyo social no se fundamenta tanto en los usos delegados de la tecnología, sino en el aprendizaje de nuevas formas de uso, de forma que es frecuente, entre estos usuarios, recurrir a tutoriales, guías o participar en talleres de capacitación digital que ayuden a solventar las carencias auto-percibidas en la propia experiencia de uso de los dispositivos. Así, en términos de nivel de competencias, este tipo de usuarios mostrarían el segundo mayor nivel de capital digital interiorizado, únicamente por detrás de los tecnófilos y, definitivamente, por delante de usuarios prácticos y móviles.

Por último, en cuanto a las características sociodemográficas, en este grupo destacan, por motivos obvios, los jóvenes de mayor capital cultural, que han completado estudios universitarios o módulos de formación profesional de grado superior específicamente vinculados con el sector tecnológico informacional. En cuanto a la posición generacional, este tipo de trayectoria es especialmente frecuente entre los inmigrantes necesarios y los nativos potenciales de mayor edad, quienes no pudieron incorporar los ordenadores de manera intensa a su vida cotidiana durante su adolescencia, pero que, en cambio, se han incorporado a un entorno profesional altamente digitalizado, presentándose la necesidad de aumentar sus competencias y destrezas para el uso de este dispositivo. Entre los nativos móviles, en todo caso, este tipo de trayectorias de socialización tecnológica profesional también podrían aparecer en el futuro, una vez éstos jóvenes empiecen a completar su trayectoria académica y a desarrollar su carrera profesional, si bien en este caso la experiencia de domesticación tecnológica durante la adolescencia sería muy diferente, marcada por la multiplicidad de dispositivos tecnológicos y un panorama multimedia mucho más diversificado que en el caso de los inmigrantes necesarios. Finalmente, con respecto al género, esta trayectoria tecno-biográfica profesional es muy frecuente tanto en hombres como en mujeres, si bien es especialmente relevante en este último caso, ya que la menor familiaridad de las mujeres de esta posición generacional de inmigrantes necesarios hacia el uso cotidiano de los ordenadores hace que los procesos de alfabetización vinculados al espacio profesional sean enormemente importantes desde el punto de vista del aprovechamiento tecnológico de los dispositivos y de la transferencia de habilidades digitales adquiridas en el ámbito laboral y académico a otros espacios de actividad, difuminando en gran medida las asociaciones más tradicionales entre tecnología y masculinidad. Como ejemplo de este tipo de trayectoria, recogemos el caso de una entrevistada que ha experimentado un proceso de alfabetización vinculada a su puesto de trabajo y al ámbito académico, donde su sensación inicial de torpeza y falta de capacidad para usar el ordenador se va progresivamente transformando conforme se adquieren nuevas competencias, gracias a la ayuda de sus compañeros y a su propio uso de guías y tutoriales de manera intensiva. Este fragmento es relevante porque nos advierte del importante factor emocional y motivacional en el uso de la tecnología, algo que veremos más en profundidad en el próximo capítulo:

“¿CÓMO HA CAMBIADO EL USO QUE HACES DEL ORDENADOR? (...) Pues totalmente, ahora todo se hace en el ordenador, ahora tú no te planteas hacer un trabajo a mano. Entonces pues para todo lo que sea de ámbito más formal, o que tengas que hacer un documento o tal, ordenador. (...) Es que creo que si no sabes usarlo, hoy en día, no estás en el mundo. (...) Creo que ahora todo se ha informatizado y cada vez más cosas requieren un ordenador. Que eso tiene muchos avances pero que al final, si no sabes usar el ordenador, estás vendido. (...) Estaba pensando, Dropbox al principio... pero bueno, no he tenido problemas, era que no me salía de los huevos tener Dropbox, al principio. (...) Pues al final ha sido hace poco, pues ha sido por obligación, por trabajo, de que en mi curro son unos apasionados del Excel y dices tú ‘pues es que tengo que aprender’. Y te pones un tutorial, le pides a tu compañero, el que sabe de informática, que te eche un cable, ‘venga hazme una gráfica’, ‘venga hazme aquello’, ‘venga enséñame a hacer una suma’, y poquito a poco, con mucho tutorial. O sea, yo intento ahí, para no ser una carga. (...) Pues con doscientos mil tutoriales, doscientas mil formaciones online a las que voy y sigo sin enterarme de nada. Es que a mí me parece complejo, creo que para una persona que se le dé bien usar un ordenador, es un beneficio de la leche, pero a mí me resulta complejo, porque es muy de códigos, de esto te codifica con aquello, y esto lo metes en eso” (EP30, Mujer 1991)

9.4. RESUMEN DEL CAPÍTULO

Este segundo capítulo de la exposición cualitativa de resultados se ha dedicado a desentrañar los procesos biográficos de socialización tecnológica que han transitado los jóvenes españoles a lo largo de su vida. El proceso de socialización tecnológica está conformado, principalmente, por dos facetas o dimensiones complementarias: (1) en primer lugar, la domesticación tecnológica, que se refiere al proceso experiencial de continua incorporación de los dispositivos tecnológicos a la vida cotidiana de los sujetos, como mediadores fundamentales de su propia interacción con la realidad que les rodea, especialmente en el mundo contemporáneo, caracterizado por un continuo y progresivo proceso de digitalización; (2) en segundo lugar, la alfabetización digital, que se refiere a las formas específicas de adquisición de destrezas y competencias para el uso de los dispositivos, una dinámica que se produce, mayoritariamente, de manera involuntaria e inconsciente, a partir del propio uso prolongado en el tiempo y constante familiarización con la tecnología. A lo largo de las distintas secciones que componen este capítulo, hemos mostrado la enorme variedad de formas específicas de socialización tecnológica, que dependen de las propias características sociales y culturales de los sujetos, así como de su posición generacional –en términos mannheimianos– con respecto a la aparición y difusión de los diferentes avances tecnológicos, como puede ser la generalización de los ordenadores personales en los hogares, la popularización de las diferentes generaciones de videoconsolas, la aparición de Internet –primero a través de redes RDSi, posteriormente redes de banda ancha y, finalmente, canales de fibra óptica–, la difusión de los primeros dispositivos móviles o la revolución que supuso, entre 2007 y 2008, la aparición de los primeros smartphones, dispositivos que permitían a los sujetos la accesibilidad a la red en movilidad.

En la primera sección de este capítulo, nos hemos centrado específicamente en desentrañar los procesos de domesticación tecnológica que han experimentado los jóvenes a lo largo de su trayectoria vital. Principalmente, hemos destacado que estos procesos pueden ser analizados en base a tres variables principales: el tipo de dispositivo incorporado al uso cotidiano, la precocidad o momento vital en que dicho dispositivo fue apropiado por parte del sujeto y, finalmente, la intensidad de uso del mismo. En este sentido, hemos destacado cómo el grupo que hemos denominado inmigrantes digitales necesarios, nacidos entre 1982 y 1987, no han podido

experimentar una socialización temprana, durante la infancia, en contacto con los ordenadores personales o el acceso a Internet, precisamente porque estas posibilidades no estaban disponibles en la mayor parte de hogares españoles hasta finales de los 90 –el cambio de milenio, que supone el comienzo en la instalación de las redes de banda ancha en los hogares, es también una fecha importante. Dentro de este grupo, por lo tanto, en su proceso progresivo de incorporación de dispositivos digitales –videoconsolas durante la infancia, ordenadores personales durante la adolescencia y primera juventud, teléfonos móviles durante la juventud– encontramos un importante sesgo de género, de forma que la vinculación a etapas tempranas de la vida con este tipo de equipamientos era más habitual entre los hombres que entre las mujeres. En el otro lado del espectro generacional, los nativos digitales móviles, nacidos a partir de 1994, se han socializado desde la infancia en un paisaje tecnológico mucho más diverso y multimedia, reduciéndose considerablemente la brecha de género en favor de la importancia que tiene el interés y la motivación personal como fundamentos del uso de los distintos dispositivos. El grupo de nativos digitales potenciales, nacidos entre 1988 y 1994, por lo tanto, se encuentra en una posición intermedia, de transición entre los dispositivos analógicos y digitales, de ambivalencia entre un contexto tecnológico marcado por los ordenadores personales y el acceso fijo a Internet, durante su infancia y parte de su adolescencia, y un panorama mucho más diverso, marcado por los dispositivos móviles y el acceso en movilidad, durante su juventud. Esta posición intermedia, en cierta medida ambivalente, hace que este grupo generacional constituya el núcleo de nuestro análisis, pues es posible identificar, de manera prístina, la enorme complejidad de formas de domesticación tecnológica en distintas etapas de la vida. Durante la infancia, el uso de los dispositivos tecnológicos se asocia, mayoritariamente, con la familiarización en el entorno familiar y en el ámbito de la escuela, si bien la variedad de prácticas digitales es muy reducida. Durante la adolescencia, por el contrario, aparece la importancia de la propia motivación personal e interés para el uso de los dispositivos, engranada en las redes de amistad, esbozándose trayectorias más intensamente vinculadas a la tecnología como práctica cotidiana –videojuegos, descarga de contenido audiovisual, búsqueda de información– y otras trayectorias de uso más eventual y ocasional –principalmente comunicativo y de búsqueda de información. Finalmente, durante la juventud aparecen dos nuevos contextos de domesticación, al ámbito académico y el laboral, que condicionarán nuevamente las trayectorias tecno-biográficas de los sujetos, uniéndose a los procesos de domesticación experimentados en las etapas anteriores de la vida.

En la segunda sección, por otro lado, hemos tratado precisamente las diferentes formas de alfabetización digital asociadas con estos procesos de domesticación de la tecnología, que pueden conceptualizarse en base a cinco dimensiones principales: (1) la temporalidad del proceso, separándose las dinámicas puntuales de alfabetización de los procesos de largo recorrido, que abarcan etapas prolongadas de la vida del sujeto; (2) el grado de formalidad del aprendizaje, distinguiendo aquellas formas más estructuradas de alfabetización, que se vinculan con la adquisición de un conjunto muy delimitado de destrezas concretas, de las formas más laxas y flexibles de familiarización y aprendizaje informal en el uso de los dispositivos; (3) el grado de socialidad, distinguiéndose las dinámicas más personales de auto-capacitación, que se fundamentan en la propia motivación, interés y constancia para el aprendizaje de nuevas competencias y formas de uso de los dispositivos, de las dinámicas más sociales de alfabetización, vinculadas con contextos socialmente mediados de uso de la tecnología; (4) el tipo de dispositivo tecnológico, separando aquellas formas de alfabetización dirigidas especialmente al ordenador personal, que se sigue constituyendo como el dispositivo más relevante en términos de uso profesional y productivo de Internet, de aquellas formas más generalizadas que se vinculan con el resto de dispositivos, especialmente el teléfono móvil pero también la tablet, la videoconsola o

la televisión; finalmente, (5) el tipo de habilidades digitales adquiridas que, en línea con el trabajo de Van Deursen y Van Dijk (2014), pueden dividirse entre habilidades orientadas al medio –al uso técnico y formal de los dispositivos– y habilidades orientadas al contenido –a los objetivos y formas específicas de uso de Internet. En todo caso, a partir de estas cinco dimensiones ha sido posible reconstruir seis tipos específicos de alfabetización digital, los cuales están presentes, de manera entrelazada e interconectada, en los procesos de domesticación tecnológica que experimentan los jóvenes a lo largo de su vida. Estas formas de alfabetización pueden dividirse en tres grandes conjuntos: (A) en primer lugar, encontraríamos las formas de alfabetización vinculadas con la propia motivación y experiencia personal en el uso de la tecnología, que pueden dividirse entre (A.1) la auto-capacitación inconsciente, relacionada con los procesos involuntarios de adquisición de destrezas y competencias para el uso de los dispositivos que se prolongan a lo largo de la experiencia cotidiana de uso de los mismos, y que constituye la forma más importante de alfabetización digital. Encontramos también (A.2) la auto-capacitación consciente, vinculada con los esfuerzos proactivos por parte de los usuarios para adquirir nuevas habilidades digitales, ya sea mediante la participación en cursos o, más frecuentemente, mediante la consulta de tutoriales, guías y un constante proceso de ensayo y error, que requiere grandes dosis de inversión emocional por parte de los sujetos. (B) En segundo lugar, encontraríamos formas de alfabetización vinculadas con contextos específicos de uso, como son (B.1) el ámbito académico y (B.2) el contexto laboral. Lo importante de estos espacios de uso no es, únicamente, que implican la realización de un determinado tipo de prácticas digitales concretas (programas de ofimática, comunicación interpersonal, uso de plataformas digitales, programas de productividad específicos, etc.), sino que el tipo de destrezas adquiridas, que se vinculan frecuentemente con el uso del ordenador, pueden ser parcialmente transferidas a otros contextos de uso extra-académicos y extra-laborales, constituyendo un nuevo vector de alfabetización digital que aquellos jóvenes que no han ido a la universidad o no trabajan en un puesto vinculado con el uso de las TIC no podrían experimentar. Finalmente, (C) encontraríamos un último tipo de alfabetización asociada con los espacios sociales de uso de Internet, ya sea a partir del desarrollo de (C.1) prácticas sociales compartidas de uso de la tecnología, que pueden desarrollarse en presencia física u online, gracias a las potencialidades interactivas en tiempo real de las TIC, o mediante lo que hemos denominado someramente (C.2) apoyo social, esto es, la movilización del contorno social del sujeto para desarrollar prácticas digitales y adquirir habilidades que individualmente no podrían completar. El problema del apoyo social, como hemos visto, es su carácter ambivalente, ya que, por una parte, favorece la realización de actividades que van más allá de las posibilidades del sujeto, pero, por otro lado, también puede engendrar procesos de delegación en el uso, que desincentivarían al sujeto para adquirir las destrezas necesarias para realizar esa práctica por su cuenta, tal y como describe Domínguez Alegría en su investigación sobre el impacto de las brechas digitales en la población extranjera, *"disponer de una persona que medie en los usos tecnológicos puede generar cierta dependencia e inhibir el aprendizaje. Se asume el apoyo y se refrena la motivación de aprender uno mismo/a. El problema aparece cuando esa persona no está disponible, quedando la persona incapacitada por no haber logrado un suficiente empoderamiento digital"* (2018, p. 46)

Finalmente, en la última sección de este capítulo sobre la socialización tecnológica hemos intentado reintegrar las distintas formas de domesticación y alfabetización para construir una tipología de trayectorias tecno-biográficas típicas, que representan las cuatro formas más habituales de socialización tecnológica que hemos encontrado a lo largo de los discursos de los entrevistados. Como ya hemos destacado anteriormente, nuestro estudio de caso se centra en jóvenes que utilizan Internet de manera habitual, por lo que los colectivos más vulnerables y

excluidos de la esfera digital no aparecen representados en esta tipología de trayectorias, que se centra específicamente en aquellos jóvenes que han tenido un nivel aceptable de acceso material a la tecnología desde la infancia. En este sentido, hemos reconstruido cuatro tipos de trayectorias tecno-biográficas ideales que muestran cuatro formas extremas de incorporación de la tecnología a la vida cotidiana de los sujetos y de adquisición de competencias digitales en el uso de las mismas. En primer lugar, encontramos los (1) usuarios tecnófilos, caracterizados por una increíble afinidad hacia la experimentación con la tecnología y la adquisición de nuevas competencias digitales, engendrada desde un uso intenso de los dispositivos –especialmente el ordenador– durante la adolescencia, de forma que se convierten en el grupo de jóvenes con mayor nivel de capital digital y en fuente de apoyo social para sus familiares y amigos. En segundo lugar, tendríamos a los (2) usuarios prácticos, que se caracterizan por la utilización de los dispositivos y herramientas tecnológicas como medios para conseguir fines concretos en distintas etapas de la vida, por lo que migran continuamente de plataforma y servicio, desarrollando una familiaridad básica hacia el uso de los dispositivos, pero dependiendo, a la postre, del apoyo social que reciben para incorporar nuevas formas de uso de las TIC. En tercer lugar, encontraríamos a los (3) usuarios móviles, socializados desde la adolescencia en el uso de los teléfonos móviles y que, por lo tanto, concentran la práctica totalidad de sus prácticas digitales a través de este dispositivo, siendo el grupo con menor nivel de capital digital interiorizado y más dependiente de los usos delegados que realizan a través de su entorno social. Finalmente, la última trayectoria sería la de los (4) usuarios profesionales, jóvenes poco familiarizados durante la adolescencia hacia el uso de las TIC, pero que han experimentado un acelerado proceso de alfabetización digital vinculado a su ámbito académico y contexto laboral, mostrando importantes procesos de auto-capacitación consciente y siendo capaces de transferir estos conocimientos adquiridos en contextos profesionales de uso a otras esferas de su vida cotidiana.

CAPÍTULO 10. EXPERIENCIAS DE USO DE INTERNET Y APROVECHAMIENTO TECNOLÓGICO

En este tercer y último capítulo de la exposición de resultados del análisis cualitativo, vamos a centrarnos específicamente en las experiencias de uso de Internet que se derivan de las diferentes formas de incorporación de los dispositivos tecnológicos a la vida cotidiana y de las trayectorias biográficas de socialización en el uso de los mismos. De este modo, en vez de establecer, simplemente, una tipología de formas de uso de Internet o de prácticas digitales más habituales entre los jóvenes, vamos a intentar vincular la propia experiencia subjetiva de apropiación de las TIC con los espacios y contextos sociales mediados por el uso de estas tecnologías, ya que partimos de un modelo teórico en el que no existe una distinción clara entre los contextos online y offline de actividad (Bernete, 2010; Loader, 2008; Lobera y Rubio, 2015; Postill y Pink, 2012; Robinson, 2012), sino que, muy al contrario, gran parte de nuestra actividad social offline está tecnológicamente aumentada y configurada en torno al uso de los dispositivos tecnológicos, y viceversa, gran parte de las prácticas digitales que desarrollan los jóvenes –comunicación, acceso a la información, entretenimiento, registro en servicios electrónicos, usos prácticos y productivos, etc.– tiene consecuencias tangibles para la vida social, más allá del ciberespacio. Al entender que no existe una separación entre mundo "real" y "virtual", sino dos esferas entrelazadas e interconectadas que forman parte de la subjetividad cotidiana de los jóvenes en la sociedad contemporánea, es posible desarrollar un modelo analítico en el que podamos estudiar los procesos de retroalimentación entre la estratificación social y desigualdad digital. En este tercer y último capítulo del análisis cualitativo, en definitiva, lidiamos con el tercer nivel de la brecha digital, teorizado por autores como Ragnedda (2017) o Van Deursen y Helsper (2015b), en el que introducimos el concepto de capital digital, una categoría que nos permite comprender la reciprocidad que existe entre las dispositivos interiorizadas, representaciones y emociones vinculadas con el uso de las TIC –el *habitus* informacional (2009)– y los diferentes espacios sociales en los que el uso de las nuevas tecnologías se ha convertido en una necesidad cada vez más acuciante, a partir del acelerado proceso de digitalización de nuestra realidad social en la historia contemporánea reciente.

Consecuentemente, vamos a realizar un doble recorrido que parte de la propia cotidianidad del uso de las tecnologías digitales pero que se dirige en dos sentidos contrapuestos. En la primera sección, dedicada a las experiencias y disposiciones hacia el uso de Internet (10.1), partiremos de los usos cotidianos desarrollados por los jóvenes para desentrañar las experiencias subjetivas, las representaciones sociales sobre la tecnología y la dimensión emocional y motivacional que se inscribe en este proceso continuo de domesticación tecnológica. Partiendo de la realidad objetiva de las prácticas digitales, retrocederemos al plano más fenomenológico, de la experiencia subjetivamente vivida, donde se incluyen aspectos como son la reconfiguración del espacio y el tiempo, las percepciones contrapuestas de libertad y dependencia, de confianza e indefensión, asociadas al uso de la tecnología, los cambios en las formas de interacción social y, finalmente, el importante asunto de la presencia en el mundo digital, marcado por la tensión entre la necesidad de privacidad y la continua tendencia hacia la exposición personal, desdibujándose las fronteras claras entre el espacio de lo público y lo privado. Posteriormente, en la segunda sección, titulada capital digital y aprovechamiento tecnológico (10.2), recorreremos el camino inverso, desde la propia cotidianidad del uso –y las experiencias subjetivas asociadas a éste–, a los campos sociales en los que el uso de las tecnologías digitales adquieren su valor social, retroalimentando los procesos de estratificación social que, simultáneamente, engendraron la propia estratificación digital de partida. Así, analizaremos, por un lado, los mecanismos de transferencia entre los capitales económico, cultural y social con respecto al capital digital que podemos encontrar en los discursos de los entrevistados –de la estratificación social a la estratificación digital– para, por otro lado, desentrañar las dinámicas de movilización del capital digital, por parte de los jóvenes, para incrementar el volumen de capital económico, cultural y social –de la estratificación digital a la estratificación social.

10.1. EXPERIENCIAS Y DISPOSICIONES HACIA EL USO DE INTERNET

A la hora de intentar analizar cuál la utilidad práctica que las nuevas tecnologías juegan en la vida diaria de los jóvenes, debemos empezar, necesariamente, por intentar desentrañar las propias experiencias subjetivas entrelazadas en el propio proceso de incorporación de la tecnología a la cotidianidad que realizan continuamente los sujetos. En este sentido, el uso de la tecnología no puede entenderse como una realidad separada de la propia subjetividad, ya que se trata de un proceso profundamente integrado con la propia experiencia fenomenológica y vivencial de relacionarnos con la realidad exterior, con el mundo que nos rodea. En el caso de la sociedad contemporánea se trata de un mundo profundamente digitalizado –o mejor dicho, progresivamente mediado por el uso habitual de los dispositivos tecnológicos–, de forma que cada vez más facetas de nuestra experiencia cotidiana del mundo exterior están, de una manera u otra, vinculadas al uso de la tecnología. En este sentido, no deberíamos conceptualizar la tecnología, exclusivamente, como una herramienta que nos facilita la ardua tarea de relacionarnos con el mundo exterior, sino que, simultáneamente, la tecnología es también la ventana a través de la cual accedemos a ese mundo exterior, una parte consustancial de nuestra experiencia subjetiva del mundo, como lo es el propio espacio físico socialmente significado dentro del cual desarrollamos nuestra actividad, las instituciones y redes de relaciones sociales que posibilitan y encuadran los límites de nuestra capacidad de agencia, nuestras propias representaciones y percepciones interiorizadas sobre la realidad, la dimensión emocional y motivacional que acompaña el despliegue de cualquier tipo de actividad, entre un largo etcétera.

En nuestra definición del capital digital distinguíamos entre el aspecto objetivado de dicho capital, estructurado a través de la distribución desigual de los dispositivos tecnológicos y las redes de telecomunicaciones que permiten nuestra práctica de conectividad con el ciberespacio, y su aspecto interiorizado, constituido a partir de las competencias digitales adquiridas a partir de los diferentes procesos de alfabetización digital, pero también a través de la sedimentación subjetiva de las experiencias vitales previas de uso de la tecnología, que configuran disposiciones hacia el uso de las mismas, donde se entrelazan aspectos motivacionales, emocionales y representaciones sobre la utilidad práctica que la tecnología tiene para el sujeto. La faceta objetivada del capital digital, de hecho, ha sido profundamente tratada en los capítulos precedentes, a través de la indagación en las formas de accesibilidad y los procesos de domesticación tecnológica. La faceta interiorizada, sin embargo, únicamente ha sido desarrollada parcialmente en el capítulo anterior, en el que indagamos en los procesos de alfabetización digital, que implican la adquisición de determinadas habilidades o destrezas en el uso de los dispositivos a partir de la propia dinámica de incorporación de la tecnología a la actividad diaria. Nos quedan por desentrañar, en esta sección, toda la amplia gama de experiencias subjetivas asociadas al uso de los dispositivos tecnológicos, que incluyen los diferentes aspectos emocionales, motivacionales y las representaciones sociales sobre la tecnología que encontramos entre los jóvenes. Únicamente desarrollando las principales características de estas disposiciones hacia el uso de la tecnología podremos analizar, en la siguiente sección, los procesos específicos de transferencia entre las formas tradicionales de capital (económico, cultural y social) y el capital digital, en su doble dimensión objetivada e interiorizada.

En definitiva, a partir del análisis de las narrativas de entrevistados sobre las formas específicas de uso de Internet que han desarrollado a lo largo de su vida, podemos establecer seis aspectos fundamentales de la experiencia de uso de Internet, los cuales se presentan como dicotomías o contradicciones aparentes, que nos muestran, de nuevo, el carácter ambivalente que juegan las nuevas tecnologías en la vida social de los sujetos. En primer lugar, tenemos la dimensión de la espacialidad (10.1.1), que se configura en torno a la rearticulación entre distancia y cercanía que permiten las TIC. Relacionada con la anterior, en segundo lugar, estaría la temporalidad (10.1.2), que se estructura a partir de la complementariedad entre la inmediatez asociada a los medios digitales y la aceleración del ritmo de cambio social y tecnológico favorecida por éstos. En tercer lugar, nos encontraríamos con la dependencia tecnológica (10.1.3), una dimensión que se engendra en la contradicción que existe entre la libertad y carácter emancipador de la tecnología frente a la necesidad de uso que encontramos en cada vez más contextos sociales. En cuarto lugar, estaría el aspecto derivado de la competencia digital (10.1.4) derivada del uso de la tecnología, posicionándose los jóvenes en distintos puntos del eje entre confianza y familiaridad con el uso de las TIC frente a indefensión y falta de capacidad para aprovechar las potencialidades de la tecnología. En quinto lugar, tendríamos la experiencia de la conectividad (10.1.5), que se sitúa en un plano contradictorio entre la hiperconectividad garantizada por la multiplicidad de formas digitalmente mediadas de comunicación y la necesidad de aislamiento y desconexión. Finalmente, en sexto lugar, situaríamos el interesante asunto de la presencia digital (10.1.6), que se configura a partir de la tensión entre la necesidad de privacidad y anonimato frente a la inherente propensión de Internet hacia la exposición personal, a través de las huellas y rastros de nuestra actividad digital. En la tabla XXXVIII se recoge un esquema de estas seis principales dimensiones ambivalente que tensionan las distintas experiencias que los sujetos desarrollan en el uso cotidiano de las nuevas tecnologías. Aunque la realidad es mucho más compleja, puesto que en las prácticas digitales se combinan factores perceptivos, disposiciones y representaciones sobre la tecnología con factores motivacionales y

emocionales imbricados en la propia subjetividad de los actores sociales, hemos intentado clasificar cada una de las dimensiones en términos de la tensión estructural que le da sentido, la característica fundamental de cada una de estas dimensiones en el entorno digital y las principales experiencias y disposiciones subjetivas asociadas. A continuación desarrollamos, de una manera mucho más profunda, cada una de las dimensiones que presentamos en este esquema, tomando en consideración las diferentes formas de domesticación tecnológica presentes entre los jóvenes y la enorme importancia de los procesos de alfabetización digital para encuadrar el aprovechamiento tecnológico que los sujetos realizan de Internet.

Tabla XXXVIII. Dimensiones fundamentales de la experiencia de uso de Internet

Dimensiones	Tensión estructural	Característica fundamental	Experiencias y disposiciones principales
Espacialidad	Distancia / Cercanía	Superación del espacio físico en la interacción con la realidad	1. Acceso global a la información 2. Construcción vínculos online 3. Mediación vínculos offline
Temporalidad	Inmediatez / Actualización	Imbricación de los aspectos sincrónicos y asíncronos de la interacción con la realidad	1. Inmediatez en el acceso a la información 2. Bombardeo incesante de novedades 3. Gestión del estrés y la saturación
Dependencia	Libertad / Necesidad	Inscripción de la cotidianidad en el entorno digital	1. Aumento potencialidades de uso de la red 2. Dependencia de herramientas y servicios determinados
Competencia	Confianza / Indefensión	Filtrado de la información relevante para el sujeto	1. Confianza y familiaridad con el entorno digital 2. Frustración ante la actualización constante de competencias
Conectividad	Hiperconectividad / Aislamiento	Conexión con el mundo por múltiples medios y formatos	1. Necesidad de desconexión 2. Gestión de las formas relevantes de conectividad 3. Gestión del estrés y la saturación
Presencia	Privacidad / Exposición	Erosión de las barreras entre el espacio público y privado	1. Gestión de los rastros digitales de nuestra actividad 2. Sensación de inseguridad y exposición constante

Fuente: Elaboración propia.

10.1.1. Espacialidad: distancia frente a cercanía

El primer aspecto de la experiencia de uso de Internet tiene que ver con la reconfiguración del espacio físico favorecida por la enorme generalización de los dispositivos tecnológicos y la migración de cada vez más prácticas cotidianas al ámbito digital. Aunque se trata de una faceta de la que ya hablamos a la hora de analizar las formas y contextos de accesibilidad digital que encontramos entre los jóvenes, esto es, en la dimensión objetiva de uso de la tecnología, en este caso nos centraremos más bien en la dimensión subjetiva de la espacialidad, esto es, en la manera en la que el espacio físico es subjetivamente experimentado por parte de los sujetos, gracias a las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías. En líneas generales, Castells se refería a la nueva reconfiguración del espacio físico y geográfico en el contexto de la sociedad red con el concepto de espacio de flujos (2011a), identificando una nueva forma de organización geográfica de la actividad socioeconómica a escala global que se caracteriza, simultáneamente, por la dispersión de los procesos productivos y la concentración de los centrales de decisión en nodos localmente situados. De manera muy resumida, Castells nos advierte del carácter ambivalente del espacio de la sociedad informacional, ya que, por un lado, a extensión de las redes de telecomunicaciones a escala global permite la interacción comunicativa a tiempo real entre

espacios física y geográficamente separados mientras que, por otro lado, la propia corporalidad de los sujetos implica que seguimos existiendo como seres que habitan lugares físicamente delimitados. Así, los espacios de interacción entre el sujeto y la realidad física en la que se inscribe su propia corporalidad siguen siendo fundamentales, ya que la gente sigue habitando lugares, *“localidades cuya forma, función y significado están delimitados por las fronteras de la contigüidad física”* (Castells, 2011a, p. 502), pero la información se mueve a través de flujos, de un lugar a otro del planeta en unas milésimas de segundo, permitiéndonos acceder a experiencias, situaciones e ideas que se producen a miles de kilómetros de distancia. Estrictamente, no es tanto que accedamos a dichas situaciones físicamente –algo imposible dado el constreñimiento espacial de nuestra propia corporalidad–, sino que accedemos a través de nuestros dispositivos a textos, imágenes, vídeos o sonidos que no son más que la decodificación de bits que se transmiten a gran velocidad a través del espacio de flujos, pasando a formar parte de nuestra propia experiencia subjetiva de la realidad.

Por ello, en gran parte de los discursos de los entrevistados, a la hora de describir su contacto con la realidad digital, sus prácticas comunicativas o sus experiencias de acceso a la información, aparece recurrentemente esta tensión entre distancia y cercanía, de forma que lo que está físicamente alejado puede estar cerca, desde el punto de la propia experiencia fenomenológica de la realidad, mientras que lo que está físicamente cerca puede ser totalmente pasado por alto, concebido como un no lugar (Augé, 2000) que no tiene ningún tipo de relevancia desde el punto de vista subjetivo. De hecho, la posibilidad de acceder el tiempo real –al menos en términos de la experiencia subjetiva del tiempo– a contenidos que se encuentran diseminados espacialmente por distintos lugares del mundo constituye una de las características fundamentales de las nuevas tecnologías que aparece recurrentemente a lo largo de las entrevistas. Por supuesto, esta superación de las limitaciones geográficas en términos de transmisión de información no es algo exclusivamente asociado a la revolución informacional o al desarrollo de Internet, ya que nos podríamos remontar al desarrollo de tecnologías de la comunicación como el telégrafo o el teléfono para encontrar estas primeras formas de configuración de un espacio de interacción que va más allá de las barreras físicas de la co-presencia, tal y como han desarrollado en profundidad los teóricos del paradigma de la movilidad (Sheller y Urry, 2006; Urry, 2007). El cambio que se produce con el desarrollo de Internet, por lo tanto, tiene que ver con la posibilidad de reducir a bits cualquier tipo de formato (imagen, texto, audio, vídeo, etc.) y el carácter profundamente interactivo que presenta el nuevo entorno multimedia e hipertextual que emerge durante el último tercio del siglo XX. Con la generalización de Internet y de los ordenadores en los hogares, no solo cambian las formas de comunicación tecnológicamente mediadas, incorporándose nuevas formas de interacción digital que van más allá de la conversación telefónica, sino que gran parte de las prácticas y ámbitos cotidianos de actividad, en cierta medida, implican este tipo de interconexión con la red, abarcando más allá del mero espacio físico desde el cual accede el sujeto. Por ejemplo, en términos de accesibilidad a la información, gracias a Internet podemos recibir noticias a tiempo real de sucesos que se producen a miles de kilómetros de distancia, mientras que no es necesario desplazarse físicamente, en gran medida, para acceder a los repositorios de información contenidos en los distintos servidores y ordenadores que constituyen la red interconectada que denominamos Internet. La accesibilidad global a la información garantizada por las tecnologías digitales, en todo caso, es más una percepción subjetiva que una realidad, pues siguen existiendo importantes barreras sociales y tecnológicas que limitan las posibilidades de aprovechamiento por parte de los usuarios de la multiplicidad de datos contenidos en Internet, a las que nos referiremos en el epígrafe dedicado

a la competencia digital²⁰². Por otro lado, en relación al uso de la tecnología como espacio de entretenimiento y ocio, ya hemos analizado el tránsito que han supuesto las prácticas videolúdicas compartidas, pasando de estar originalmente circunscritas a una interacción presencial físicamente delimitada a extenderse más allá de los límites espaciales gracias al surgimiento de los juegos multijugador online. Asimismo, gran parte de las actividades productivas o profesionales, como la realización de trabajos, la coordinación de tareas, el registro en plataformas institucionales, la compraventa de bienes o la contratación de servicios, en términos generales, también pueden disociarse parcialmente de la necesaria presencia e interacción cara a cara. Esto nos lleva a focalizar nuestro análisis en la dimensión de uso de Internet que más intrínsecamente representa la transformación social facilitada por la revolución informacional, el ámbito de la comunicación y la interacción social.

Como ya hemos señalado, la comunicación a distancia en tiempo real no es, en realidad, un invento reciente ni esencialmente novedoso, sino que ya existía desde finales del siglo XIX. Sin embargo, lo que se ha posibilitado con el progresivo desarrollo de Internet son dos dinámicas estrechamente interconectadas: la aparición de un entorno comunicativo multimedia y el surgimiento de un tipo de comunicación asociada a la propia movilidad, cuyo único límite espacial es el horizonte de la propia corporalidad. En primer lugar, asistimos a una radicalización y diversificación enorme de las posibilidades comunicativas, ya que, por primera vez en la historia, un mismo lenguaje digital hipertextual es capaz de integrar una gran variedad de formatos (texto, imagen, audio, vídeo) en un mismo entorno comunicativo, configurando un paisaje tecnológico multimedia en el que los distintos formatos han ido progresivamente convergiendo hacia un entorno integrado, donde es posible imbricar varios de estos formatos, encontrar textos que se enriquecen y complementan con audio o vídeo, imágenes que enlazan a otros contenidos, etc. En términos comunicativos, esta convergencia de formas a la esfera digital, unida a un progresivo aumento en la capacidad de intercambio de datos y la velocidad de los servicios de Internet, ha posibilitado un tipo de interacción comunicativa que no se circunscribe únicamente a la transmisión de voz en tiempo real, sino que incluye potencialmente textos, imágenes, vídeos o audios a través de las potencialidades de las diversas herramientas digitales de comunicación, como son los servicios de mensajería instantánea, el correo electrónico, los servicios de video-llamada, los foros y chats, etc. La segunda dinámica comunicativa relativa al espacio tiene que ver con la progresiva superación de las barreras espaciales y geográficas que limitaban la interacción social. En un primer momento, esta superación se vinculaba precisamente a la posibilidad de establecer un intercambio comunicativo en tiempo real entre dos puntos físicamente alejados del planeta, algo que ya se consiguió mediante la generalización de dispositivos tecnológicos como el telégrafo o el teléfono. Con el acceso de Internet, la variedad de dispositivos y espacios de interconectividad aumentó radicalmente, de forma que el acceso a un módem y, posteriormente, a una conexión fija de ADSL nos permitía intercambiar información y comunicarnos con personas alejadas espacialmente de formas mucho más variadas que las que posibilitaban las líneas telefónicas. Progresivamente, sin embargo, los puntos de acceso se han ido disociando de la necesidad de estar en un espacio físico claramente delimitado, emergiendo lo que podríamos denominar como accesibilidad en movilidad, que hemos analizado en profundidad en el capítulo 9. Este tipo de accesibilidad tampoco es una invención de Internet, sino que, precisamente, es

²⁰² Estas barreras pueden resumirse en: (1) no toda la información producida a escala global está digitalizada y almacenada en la red; (2) no toda la información disponible en Internet puede ser consultada de manera libre y sin restricciones; y (3), la enorme cantidad de información disponible hace que sea necesario un proceso de filtrado de la información, por parte de los usuarios, que se deriva de su propio proceso de socialización tecnológica y espacios sociales de actividad.

heredera de los desarrollos producidos en el campo de las telecomunicaciones, esto es, del desarrollo de la tecnología celular y de la popularización de los primeros teléfonos móviles, desde los que era posible llamar e intercambiar mensajes de texto sin tener que conectarse físicamente a la red desde un punto físico o mediante un cable. Con el desarrollo de las frecuencias Wifi, en primer lugar, y de las redes de datos móviles, posteriormente, esta potencialidad móvil se fue progresivamente incorporando al ámbito específico de Internet durante los primeros años del nuevo milenio, para despegar finalmente a partir de la aparición en el mercado de los smartphones y su posterior popularización como dispositivo más habitual de conexión a Internet, particularmente con fines comunicativos. En la actualidad, la accesibilidad a través de los smartphones ha superado, finalmente, todas las barreras espaciales posibles –siempre que la disponibilidad de la red, la cobertura, la duración de la batería y nuestra tarifa de datos nos lo permita–, de forma que el único límite espacial desde el cual se produce la comunicación con los demás es el que está delimitado por nuestra propia corporalidad móvil, que transita a través de los diversos espacios físicos de actividad cotidiana continuamente interconectada, constantemente disponible para los demás, abriendo un nuevo horizonte de posibilidades de interacción con los demás pero, consecuentemente, engendrando simultáneamente nuevas formas de hiperconectividad, control social hacia los demás y necesidad de estar continuamente disponible en cualquier momento y en cualquier lugar, como señalaremos en posteriores epígrafes.

En todo caso, esta superación de las barreras espaciales que limitaban la comunicación, si bien aparece en mayor o menor medida a lo largo de todas las entrevistas, ya que la interacción social es una de las formas más habituales de uso de Internet, es especialmente relevante en el caso de aquellas personas que necesitan mantener relaciones sociales a distancia, esto es, comunicarse con personas a las que no pueden ver de manera frecuente cara a cara. En este sentido, entre nuestros entrevistados existen dos formas principales en las que las relaciones sociales pueden desarrollarse más allá del entorno físico presencial: la (1) construcción de vínculos sociales online y (2) el mantenimiento de vínculos offline a través de la mediación de las herramientas digitales. En primer lugar, encontramos aquellos casos donde se produce realmente un contacto con nuevas personas en el entorno digital a las que no se ha conocido previamente físicamente, estableciéndose nuevas relacionales que no tiene como origen el hecho de haber convivido en un mismo lugar, físicamente delimitado, durante un periodo de tiempo, sino precisamente el haber accedido a un mismo espacio digital de interacción, haber formado parte de una misma comunidad virtual, generalmente asociada a determinados intereses o estilos de vida comunes, de forma que la relación social se genera precisamente en el espacio virtual y, posteriormente, puede (o no) desarrollarse en el espacio físico offline. En las entrevistas, este tipo de formas de socialidad son habituales en el caso de las aplicaciones que se han popularizado en los últimos años para conocer gente, hacer nuevos contactos o encontrar pareja (Tinder, Atrapauntío, Meetup, etc.), ya que permiten a los jóvenes acceder a un abanico potencial de relaciones sociales que va más allá de su red de contactos físicamente establecida, pero también es el caso de las personas que utilizan habitualmente foros o chats, de las personas que comparten alguna afición videolúdica o temática, de forma que conocen a personas a través de Interés que tienen algún interés similar. Como ejemplo, tenemos el caso de EP03 (Hombre 1994), un joven aficionado a los videojuegos online multijugador que conoció y mantuvo relación con varias personas a través de juegos como el Conter Strike o el Fifa, llegando a asistir a quedadas para conocerse presencialmente, pero perdiendo progresivamente la relación conforme su interés por estos videojuegos se fue reduciendo con el paso de los años. Asimismo, también podemos citar el caso de EP29 (Mujer 1990), una chica que conoció a la que actualmente es su mejor amiga gracias

a un chat de Internet en el que ambas conversaban sobre una temática común, en este caso su interés por la cultura y la música punk, tal y como reproducimos en el siguiente fragmento:

“Y luego después ya pasé a chats, el chat de Terra y el de Ya.com. (...) Era un chat de punkies. Nosotros estábamos en un chat, de +14, había como mazo de categorías. Y de repente ‘antifas -16’, y yo pues me metía ahí y era mogollón de gente. Y yo conocí a gente a través de ahí que hoy en día conservo como amigas, de hecho [nombre amiga], una de las cantantes de [grupo de música], es amiga mía de Terra. Y todo continuó porque ella era de mi barrio, montamos un grupo de música de punk, nos conocimos y, amistada de ya, pues eso, 14 años, la mitad de mi vida hace que la conozco. (...) Sí, es más, con [nombre amiga] me pasó que cuando la conocí en persona yo no sabía que era la misma persona del chat. Cuando la conocí en persona, no la conocí como amiga quedando con ella del chat, pero como al final el rollo punky quedábamos siempre en Tribunal y siempre nos juntábamos los mismos, ya salió el tema y fue como, ‘ahh, ¿pero que tú eres la de tal?’; ‘¿pero que yo soy no sé quién?’. Y ya fue como ‘¡no jodas, tía!’, y ya nos abrazamos, fue un momentazo. Pero yo no, yo la conocí sin saber que ya la había conocido, y eso nos unió más todavía. Luego le íbamos contando a todo el mundo, ‘es que nosotras nos conocimos en el chat, tal’.” (EP29, Mujer 1990)

La segunda forma de establecimiento de relaciones sociales es la inversa, esto es, el caso en el que dos personas se conocen presencialmente en un lugar determinado durante un momento concreto de su vida y, posteriormente, siguen manteniendo el contacto a pesar de vivir en lugares diferentes. Este segundo tipo de superación de las limitaciones especiales es también muy relevante en los discursos de algunos entrevistados, especialmente entre aquellos que han vivido fuera de su ámbito actual de residencia, ya sea porque tienen familia en otro país o porque han conocido a personas en otros lugares durante las vacaciones, por motivos de trabajo, por estudios –en este caso son especialmente relevantes los casos de las becas Erasmus, por la que un estudiante de universidad realiza uno de sus cursos académicos en otra ciudad europea– o por la participación en algún tipo de encuentro, congreso, campamento, taller o, en definitiva, cualquier actividad que implique movilidad espacial. Si bien en el entorno pre-digital el hecho de mantener el contacto en la distancia también era posible, gracias al teléfono o al uso del correo tradicional, en el caso de la sociedad digital, con el surgimiento del correo electrónico, las aplicaciones de mensajería instantánea y las redes sociales las facilidades comunicativas son enormes. De hecho, el problema que perciben los jóvenes a la hora de continuar en contacto con una persona, o de mantener una relación sentimental a distancia, no está tanto en las potencialidades comunicativas de los dispositivos digitales, sino en la dificultad para seguir manteniendo el interés y la motivación para comunicarse con esta persona más allá de las limitaciones espaciales. En cierta medida, la superación del espacio que garantizan las nuevas tecnologías es siempre parcial y limitada, ya que es posible ver y oír a la otra persona en cualquier momento, pero el ámbito de la presencia física y la interacción cara a cara siguen siendo enormemente importantes a la hora de relacionarnos con los demás, por lo que, en contra de una idea comúnmente asentada sobre los efectos perniciosos de la tecnología, en los discursos de los entrevistados seguimos encontrando esta necesidad por la interacción cara a cara y por el contacto físico presencial con los demás, una necesidad que ningún tipo de herramienta y avance tecnológico desarrollado hasta la fecha puede llegar a superar. Como muestra de este tipo de acercamiento posibilitado por la tecnología, reproducimos el caso de EP26, un joven de origen ecuatoriano que explica cómo ha mejorado la comunicación con su familia residente en Ecuador:

“Son de Ecuador, pues me bajo la aplicación, con el Messenger este pues solemos hacer videollamadas, o les escribo yo, ‘feliz cumpleaños’. Es un poco mantenerte en contacto, ya que he

estado muchos años sin ir, y me ha servido un poco para estar en contacto con ellos (...) Facebook es lo que usa la mayoría de ellos. A ver, los primos que son más o menos de mi edad sí que tienen Instagram o varias aplicaciones de las que tengo yo, como Whatsapp. Luego los tíos, que son un poco más mayores, pues solo tienen Facebook, y desde el móvil, o desde el mismo ordenador allí. (...) ¿QUÉ TE HA APORTADO A TI TENER ESTE TIPO DE HERRAMIENTAS PARA COMUNICARTE CON TU FAMILIA? (...) Muchísimo, porque antes no existía Facebook, ni los smartphones, no teníamos Internet en casa, no iba por ADSL. Pues tenías que bajar a los locutorios a llamar, estar tu tiempo y pagar por ello. Ahora también es más cómodo, puedes hablar tú cuando quieras, desde tu móvil, desde tu casa, desde tu ordenador, y hablar con la persona con la que te interesa hablar, o que quieres hablar con ella, felicitarle su cumpleaños en el mismo momento. Parece una tontería pero mira, le tienes más a mano. (...) Suelo estar más en contacto, suelo ver lo que ponen, porque posteas tus cosas, de dónde vas y tal. Te enteras un poco de cómo les va la vida a ellos, que a veces, por teléfono, pues o se te pasa alguna cosa. Pues mira, ahí ya lo tienes para ver. Y ellos igual, pues ven lo que haces tú y están un poco más informados. Para saber cómo te va y eso” (EP26, Hombre 1994)

10.1.2. Temporalidad: inmediatez frente a necesidad de actualización

El segundo aspecto de la experiencia de uso de Internet en el que vamos a indagar tiene que ver con la experiencia subjetiva de la temporalidad que emerge en la integración de las tecnologías digitales en la actividad diaria de las personas. Las formas de accesibilidad más habituales se posicionan en la tensión entre la accesibilidad continua y constante a la red que permiten los dispositivos móviles y la accesibilidad puntual, temporalmente constreñida, que se asocia tradicionalmente a dos dispositivos fijos, en los que la conexión a la red está más circunscrita espacialmente a un determinado contexto específico y, por lo tanto, mucho más limitada a determinados espacios particulares de uso, como el hogar, el ámbito académico o el espacio de trabajo. Retomando de nuevo la perspectiva sobre la era de la información desarrollada por Castells (2011a), podemos destacar que la experiencia del tiempo en la modernidad tardía, asociada con la nueva configuración del espacio de flujos, puede entenderse como un tiempo atemporal, esto es, un nuevo marco de la experimentación de la realidad que va más allá de la secuencialidad del tiempo histórico lineal y en el que elementos de diferentes momentos pueden aparecer simultáneamente en el horizonte vivencial del sujeto. Sin embargo, esta forma de experimentar la realidad también guarda su propia contradicción, puesto que mientras el universo de los bits y la información son atemporales, distribuyéndose constantemente de manera inmediata a escala global a través del espacio de flujos, los cuerpos biológicos que sustentan nuestra vida siguen siendo finitos, asociados a ritmos determinados y, consecuentemente, también a formas de vida espacialmente situadas. Como destaca Agger (2011), debido al desarrollo de las nuevas tecnologías, especialmente de los smartphones, que garantizan un nivel continuo de conectividad digital, emerge una nueva temporalidad que se caracteriza por la constante disponibilidad, por la erosión de las barreras tradicionales entre el tiempo de trabajo y el tiempo de ocio, entre lo público y lo privado, entre el ámbito profesional y el hogar. Esta nueva temporalidad que, por supuesto, se trata más de una tendencia del proceso de digitalización que de una realización completa que haya colonizado todos los espacios sociales y prácticas cotidianas, aparece habitualmente en los discursos de los entrevistados a partir del entrelazamiento entre dos formas de experimentar el mundo supuestamente contrapuestas: (1) la inmediatez, que se refiere al carácter sincrónico de nuestra experiencia de la realidad y a la necesidad de estar continuamente disponibles ante los demás, y (2) la actualización constante,

que se refiere a la necesidad de mantenerse continuamente a la par de los acelerados ritmos de cambio social y tecnológico de la modernidad tardía.

Esta combinación entre la dimensión sincrónica de la experiencia de la temporalidad facilitada gracias a la conectividad continua que permiten la accesibilidad en movilidad al ciberespacio y la dimensión diacrónica engendrada en la extrema radicalización de los ritmos de cambio socio-tecnológico podemos rastrearla tanto en los cambios en la forma de accesibilidad a la información como en las prácticas comunicativas de los sujetos. Con respecto al acceso a la información, el nuevo entorno tecnológico digital entroniza un supuesto espacio de accesibilidad global, limitado únicamente por los constreñimientos tecno-estructurales de los equipamientos físicos interconectados en red y el propio conocimiento y capacitación de los sujetos para acceder a la información que necesitan. En este nuevo ecosistema, que se presupone inherentemente democrático y horizontal, configurado a través de infinitas miríadas de nodos entretejidos en red, la experiencia de acceso a la información incluye las dos dimensiones de la temporalidad de las que hemos hablado. Por un lado, inmediatez, ya que las noticias y los contenidos se distribuyen de una parte a otra del globo en tiempo real, no existe un lapso relevante en la transmisión de la información, sino que las personas pueden acceder de manera simultánea a sucesos que tienen lugar en ámbitos geográficos más allá de su realidad física inmediata. Sin embargo, esto nos lleva al segundo aspecto, la necesidad de actualización continua para poder estar a la par de la gran cantidad de información que simultáneamente se produce y se transmite por el ciberespacio a cada segundo que pasa. Simplemente, por decirlo de una forma básica, la capacidad de producción y distribución de información del ecosistema tecnológico en el que vivimos supera exponencialmente nuestras propias limitaciones biológicas en términos de procesamiento de información, por lo que el aspecto verdaderamente relevante para analizar las formas de aprovechamiento tecnológico de los sujetos tiene que ver con la capacidad de filtrado de la información –y con la capacidad de uso y selección adecuada de herramientas tecnológicas automatizadas de filtrado, que realizan una parte de del trabajo por nosotros–; en definitiva, la supuesta accesibilidad global y democrática al conocimiento está limitada por nuestras propias limitaciones biológicas y, también, por las limitaciones cognitivas asociadas a nuestra propia trayectoria tecno-biográfica. Si analizamos en profundidad las experiencias de uso de Internet por parte los entrevistados, vemos cómo la propia accesibilidad a la información está atravesada, habitualmente, por una sensación de saturación ante la imposibilidad de mantenerse continuamente actualizado, continuamente al día, ante la gran cantidad de notificaciones, noticias y datos que bombardean incesantemente a los sujetos:

“O sea, antes era pues, no sé, por ejemplo, sí que me acuerdo que a través del email y tal, al principio sobre todo de tenerlo, todas las cosas que te llegaban, ya pudieran ser fotos, algún vídeo o tal, las veía todas. Porque al final era algo abarcable. (...) Ahora, sin embargo, no, ahora de los emails que me llegan, igual que lo que me llega por Whatsapp, más de la mitad de las cosas ni las abro, o sea, las borro directamente. O sea, ahora siendo que estoy como mucho más bombardeada cada vez que enciendo el ordenador. De las consultas que hacía antes frente a las que hago ahora pues, obviamente, de más pequeña no me metía a mirar, a buscar noticias, por lo general. (...) Ahora estoy muchísimo más enganchada, en el mal sentido de la palabra. O sea, ahora, excepto que estoy durmiendo o ratos que me obligo a dejar un poco aparte el móvil, o el ordenador o lo que sea, constantemente te están llegando noticias, te están llegando cosas. Antes no, antes en cuanto tú apagabas el ordenador todo eso desaparecía y, a no ser que voluntariamente llamaras o fueras a buscar a alguien, no tenías noticias de ese alguien. O sea, a nivel social, por ejemplo, también ha cambiado mucho eso, que aunque no quieras puedes estar recibiendo noticias o información de un montón de gente.” (EP8, Mujer 1987)

Por otro lado, en el plano de la comunicación, la revolución informacional también ha modificado decisivamente las formas de interacción social entre los sujetos, si bien la superación del espacio físico no es, ni mucho menos, un avance reciente, como ya destacamos en el epígrafe anterior. Tradicionalmente, los procesos comunicativos podrían describirse fácilmente según el tipo de sincronía presente en el propio intercambio comunicacional: (1) en un extremo, encontrábamos la interacción sincrónica, esto es, lo que podemos denominar de manera sencilla como la comunicación entre dos sujetos en tiempo real, esto es, donde los interlocutores van intercambiando mensajes de manera alternativa, constituyendo el propio proceso comunicativo mismo. Este es el caso, por ejemplo, de la comunicación cara a cara, pero también de otro tipo de prácticas interactivas mediadas tecnológicamente como, por ejemplo, el uso del teléfono. (2) En el otro extremo, encontramos una forma opuesta de comunicación, que podemos denominar asíncrona, caracterizada por la disociación entre el momento de emisión del mensaje y su recepción, de forma que no es necesaria la co-presencia simultánea de ambos interlocutores. Este tipo de comunicación, por supuesto, tradicionalmente era posibilitada por la aparición de la escritura y cualquier otro tipo de registro de la memoria, al permitir a los sujetos acceder a ideas y mensajes en momentos distintos al de su emisión, como cuando leemos un libro o una carta enviada por correo postal, por ejemplo. El problema de las tecnologías digitales no es tanto que hayan inventado un nuevo modo de comunicación –los tipos sincrónicos y asíncronos de interacción existen desde hace milenios– sino que, al reducir los distintos formatos de nuestra experiencia del mundo a un mismo lenguaje hipertextual transmisible digitalmente ha posibilitado la aparición de un nuevo entorno comunicativo que es, simultáneamente, sincrónico y asíncrono, lo cual afecta decisivamente a las prácticas interactivas de los jóvenes entrevistados, enrocadas en la tensión entre la necesidad de disponibilidad continua ante los demás (inmediatez) y la posibilidad de que sus mensajes dejen rastros, sean almacenados y puedan ser respondidos en momentos diferentes (actualización constante). Pensemos en herramientas comunicativas contemporáneas, que posibilitan el intercambio de texto, voz, vídeo e imagen –de manera interpersonal, grupal o pública– a través de aplicaciones de mensajería instantánea (Whatsapp, Telegram), redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Snapchat), servicios de correo electrónico, aplicaciones de voz o vídeo en directo (Skype, Discord, etc.), foros, blogs, chats o comentarios en páginas web. Aparte de la enorme variedad de opciones, si indagamos en cada una de estas herramientas probablemente podamos situarlas en alguno de los dos polos temporales de la comunicación (sincrónica frente a asíncrona). Así, el uso de llamadas de voz y de vídeo a través de Internet o la comunicación a través de chats se encontrarían claramente en el polo sincrónico, al ser formas de intercambio simultáneo de mensajes de texto, imagen y sonido. En el polo asíncrono, tendríamos el correo electrónico, los foros, gran parte del uso de redes sociales o las aplicaciones de mensajería instantánea. El problema es que la experiencia real de uso de las herramientas es más compleja que esta caracterización básica, de forma que, muchas veces, aplicaciones que supuestamente posibilitan un tipo de comunicación asíncrona, como puede ser el Whatsapp, son realmente utilizadas por los jóvenes de manera sincrónica, esto es, que los sujetos realmente esperan la disponibilidad continua y la inmediatez en el proceso comunicativo, incluso a través de herramientas que, teóricamente, no requieren de este tipo de simultaneidad en el intercambio de mensajes. Así, volvemos a la ambivalencia fundamental que configura la experiencia de la temporalidad contemporánea, simultáneamente basada en la inmediatez y en la necesidad de estar siempre al día, tal y como se describe en el siguiente fragmento, en el que uno de los entrevistados destaca el estrés y la saturación que supone esta continua disponibilidad ante los demás que posibilitan las nuevas herramientas digitales:

“Aspectos negativos, la constante comunicación entre todos, es decir, a mí, por ejemplo, mi madre, cuando vivía en casa de mis padres, sí que me decía(...) ‘joder, estás todo el rato hablando por el Whatsapp o por teléfono o tal’. Eso, cuando tu padre o yo éramos pequeños, pues no existía, porque teníamos un rato para llamarnos de fijo a fijo, porque antes se pagaban las llamadas, y tampoco podíamos estar todo el rato hablando. Ahora son gratuitas y puedes estar todo el día hablando. Pero son cosas que yo creo que hemos cambiado y no sé si para bien, porque al tener más comunicación surgen más problemas, también, no solo en la vida de pareja, sino en la vida cotidiana con familia, con amigos. Al estar todo el rato en constante comunicación me parece que no tienes, no libertad, sino que estás siempre demasiado pendiente del teléfono, de quién me va a hablar, qué me van a decir, qué necesitan ahora. (...) ¿Problemas? Pues de decir ‘joder, este amiguete qué pesado es, que no para’, porque se aburre, pues algún amigo que trabaja de noche que claro, no duerme, y llega al trabajo a las 10 de la noche y te empieza a dar la vara cuando tú estás tranquilamente en el sofá. Y esto no hace más que vibrar; pues molesta. (...) Como exceso de comunicación me parece a mí que es el Whatsapp, que si alguien tiene que decir algo pues lo manda en seguida por el grupo, los jefes, que te dicen ‘tal’. Está bien porque me entero rápido, pero también es verdad que si estoy de vacaciones o no quiero que me molesten, porque es mi día libre. Antes no lo hacían, creo yo, ahora si lo hacen porque mandan el Whatsapp y tienen esa facilidad. Mandan un Whatsapp y dicen ‘bah, si es un Whatsapp, no molesta’. No molesta hasta cierto punto, ahí yo creo que hemos perdido algo.” (EP10, hombre 1984)

De hecho, en el plano más emocional, el estrés y la sensación de saturación que se derivan por tener que estar constantemente disponible para los demás –especialmente a partir de la generalización de los teléfonos móviles, que nos acompañan allá donde vamos– está enormemente presente en los discursos de los entrevistados. Actualmente, los jóvenes no tienen que estar únicamente disponibles en todo momento ante los demás, a través de una enorme variedad de plataformas comunicativas que existen, sino que, al mismo tiempo, deben tener en cuenta que cualquier mensaje transmitido a través de la red deja un rastro, pudiéndose ser recuperado y respondido tiempo después del momento en el que fue emitido. De este modo, la experiencia de la temporalidad que experimentan los jóvenes en sus prácticas digitales de interacción social no solo les hace esclavos de la inmediatez y la necesidad de estar siempre al día del ritmo de cambio social, sino que también les hace esclavos de su propio pasado, de su propia huella digital registrada en algún momento por alguno de los sistemas y plataformas tecnológicas interconectadas que constituyen el ciberespacio. Este estrés y sensación de saturación, que supone una importante barrera emocional para el aprovechamiento tecnológico de Internet, si bien se encuentran en mayor o menor medida presentes en todos los discursos de los entrevistados, no se experimentan de la misma manera, ya que las propias experiencias personales de los sujetos con el uso de la tecnología a lo largo de su vida engendran diferentes formas de experimentar esta saturación y estrategias divergentes para lidiar con la misma. De este modo, la sensación de estrés e imposibilidad de mantener el ritmo de conectividad constante es especialmente fuerte entre los entrevistados de mayor edad, especialmente entre el grupo de inmigrantes necesarios y, parcialmente, entre los nativos potenciales, ya que durante su adolescencia se socializaron en un entorno tecnológico muy diferente al actual, donde la conectividad se circunscribía al uso del ordenador en el hogar y los teléfonos móviles tradicionales, que únicamente se asociaban con el envío de SMS y de llamadas telefónicas. Por otro lado, no es que los nativos móviles no sientan estrés y saturación en el uso de la tecnología, sino que, al haber incorporado a su vida durante la adolescencia esta forma de hiper-conectividad garantizada por el uso de los smartphones en movilidad, generalmente la problematizan menos que el resto de los jóvenes, asumiéndola como una característica natural de su vida cotidiana. Además, si tomamos en consideración las diferentes trayectorias tecno-biográficas, destaca cómo

aquellos jóvenes más familiarizados con el uso habitual de los dispositivos digitales desde etapas tempranas de la vida sin capaces de gestionar mejor esta sensación de estrés y saturación, separando aquellos espacios comunicativos donde la disponibilidad e inmediatez es realmente importante –como el ámbito profesional, la comunicación de temas personales urgentes, etc.– de aquellas prácticas de interacción continua más superfluas, vinculadas al ocio o al entretenimiento. Así, es frecuente el establecimiento de tácticas concretas por parte de los usuarios para limitar su disponibilidad, como pueden ser poner el móvil en silencio, apagarlo, desactivar las notificaciones de los grupos de amigos o conocidos menos relevantes, separarse físicamente del teléfono cuando se está realizando alguna tarea que requiere concentración, etc. Este tipo de prácticas de desconexión o limitación de la disponibilidad son absolutamente necesarias, en todos los casos, para poder desarrollar cualquier tipo de actividad cotidiana, ya que el bombardeo de nuevas notificaciones, datos e informaciones que garantizan los medios digitales, como ya hemos destacado, es sencillamente infinito, yendo mucho más allá de la capacidad de los sujetos para procesarlas.

“Al final la inmediatez es buena, ¿sabes?, en algunos aspectos. (...). Pero creo que eso, a la larga, no voy a hablar como sociedad sino como persona, para mí, personalmente, creo que me va a hacer que en el momento en el que no tengas esa inmediatez, por lo que sea, porque hay cosas en la vida que no tienen esa inmediatez, porque Internet no es la vida. Pues te puede generar algún tipo de estrés, o nerviosismo, no tener esa inmediatez. Entonces el acostumbrar demasiado a esa inmediatez a la gente creo que no es bueno. (...) Es un poco la mezcla entre la inmediatez y la obsolescencia programada de los aparatos, al final eso te lo sacas de Internet y te afecta a tu vida. Quieras o no, quieras o no yo creo que al final nos afecta a todos. (...) Creo que al final lo que hay que saber distinguir muy bien Internet con las relaciones. Ya te digo, ‘es que Internet está en mi vida todo el rato’; no es verdad, Internet hay unos momentos con mi vida en los que no está, y es cuando quedo con mis amigos. Yo cuando quedo con mis amigos Internet no está. Igual está para escuchar música o para poner una peli, si ponemos una peli, pero cuando estoy con mis amigos bebiendo, que es lo que hago casi siempre, Internet no está ahí presente, que es cuando se generan esos lazos, esas relaciones, sesgadas, pero se generan. Entonces creo que, bueno, que se le van a acabar poniendo límites a estas cosas porque si no nos extinguimos, nos extinguimos como especie. (...) Algo que hago siempre (...) es que tengo el móvil continuamente en silencio y sin vibración. Por eso nunca me entero de cuando me llaman ni cuando tal. O sea, yo, si sé que alguien me va a llamar, o que alguien me va a escribir, o que alguien va a ponerse en contacto conmigo en las próximas horas, activo el sonido. (...). Y eso, porque yo tengo un problema, eso lo hago para luchar contra mí, porque a mí, si me vibra el teléfono, el móvil, me entran ganas de mirarlo, me entran ganas. Aunque esté contigo, me entran ganas de mirarlo (...) y me parece una falta de respeto, hasta cierto punto” (EP6, Hombre 1988)

10.1.3. Dependencia tecnológica: libertad frente a necesidad

Superadas las dimensiones espacial y temporal que subyacen a la experiencia de uso de las tecnologías digitales por parte de los jóvenes, el siguiente aspecto a tratar tiene que ver, precisamente, con las formas prácticas de aprovechamiento tecnológico de las potencialidades que ofrece Internet. Especialmente en las últimas décadas, la digitalización se ha convertido en la norma social fundamental que estructura el capitalismo a escala global (Mariën y Prodnik, 2014), de forma que cada vez más formas de actividades humana, más espacios sociales, culturales, económicos y políticos pasan a estar mediados por el uso de las tecnologías digitales y por la interconexión en red (Sparks, 2013), de forma que el acceso y uso de dichas tecnologías se convierte en una nueva forma de empoderamiento y liberación, pero también de desigualdad y

exclusión social (Van Aerschot y Rodousakis, 2008; Ragnedda, 2017). Este carácter ambivalente de las nuevas tecnologías, que pueden conducir simultáneamente a la superación de determinadas formas clásicas de estratificación social –al facilitar un acceso más directo, barato y flexible a múltiples fuentes de información, canales de comunicación, formas de entretenimiento, al permitir la superación de los constreñimientos espacio-temporales de nuestra experiencia, etc.– y a la generación de nuevas formas de estratificación digital que, como veremos en la siguiente sección, pueden retroalimentar la estratificación social de partida. Aun así, es importante contextualizar de manera clara los ámbitos y prácticas específicas en los que el uso de Internet, y de las tecnologías digitales en general, se ha convertido en una necesidad de cara a participar plenamente en la vida social, ya que existe una tendencia general en los estudios de brecha digital hacia la asunción simplista de *"la necesidad universal de usar Internet"* (Lupač, 2018, p. 148), sin tomar en consideración las experiencias concretas y los espacios vitales particulares en los que dicha dependencia tecnológica se hace patente. Centrándonos en el análisis concreto de la experiencia de uso de Internet desplegada por los jóvenes, esta ambivalencia, relativa a lo que hemos denominado dependencia tecnológica, puede comprenderse en base a dos discursos sociales enfrentados que encontramos habitualmente entrelazados a lo largo de las entrevistas, el discurso de la liberación posibilitada por las características emancipadoras de los nuevos medios digitales frente al discurso de la necesidad y dependencia de uso de las herramientas tecnológicas para poder desarrollar una actividad social fructífera en la realidad contemporánea –no nos olvidemos, una realidad cada vez más digitalizada y vinculada al uso de las TIC.

Con respecto a la dimensión liberadora de las tecnologías digitales, los entrevistados suelen concebir Internet como un entorno mucho más abierto, flexible y accesible que los medios de comunicación tradicionales, ya que permite acceder de una manera más rápida a una mayor variedad de fuentes de información y diversifica enormemente las posibilidades comunicativas entre las personas, que ya no dependen de la presencia física ni del tipo de simultaneidad asociada a medios de comunicación como el teléfono. Evidentemente, Internet también es un espacio de saturación de fuentes de información, de falsedad y de manipulación de noticias, por lo que la responsabilidad de filtrado y selección de aquello que es relevante para el sujeto cada vez depende menos de la propia legitimidad del medio de comunicación en cuestión y más de las propias destrezas informacionales desarrolladas por el sujeto, tal y como veremos en el próximo epígrafe. No obstante, a pesar de estas limitaciones, en líneas generales la red es concebida como un entorno más democrático que el resto de medios de comunicación, como la radio, la televisión o la prensa tradicional, donde cualquier usuario puede, en base a unos conocimientos digitales y unos intereses particulares, exponer sus ideas en el ciberespacio, ya que el tipo de comunicación asociada a Internet está más centrada en la bidireccionalidad e interactividad de los distintos usuarios y menos, como en el caso de los medios tradicionales, en la unidireccionalidad de distribución de mensajes desde un emisor a una masa de receptores. En todo caso, además de una mayor interactividad y propensión hacia los usuarios hacia la creación de contenido en el entorno digital, en los discursos de los entrevistados Internet aparece, a través de los diversos dispositivos tecnológicos incorporados a la vida cotidiana, como una herramienta práctica que te facilita la vida diaria, que te permite estar continuamente comunicado con tu entorno social de una forma sencilla y económica –en la que únicamente se suele pagar un coste mensual fijo, a pesar de que la mayor parte de tarifas de datos móviles suelen tener un límite de MBs descargados al mes–, acceder a cualquier información relevante, tanto en casa como en movilidad, realizar gestiones administrativas, comprar bienes y contratar servicios sin depender de tener que desplazarse físicamente a una tienda o lugar determinado, poder comparar productos entre distintos

establecimientos online, consultar dudas prácticas, como el saldo de la cuenta bancaria, los horarios del transporte público, orientarse en la ciudad a través de los sistemas GPS, poder consumir contenidos audiovisuales a través de plataformas digitales sin depender de las emisiones discrecionales de la televisión, etc.. En definitiva, el carácter liberador de Internet no es descrito a través de los discursos de los entrevistados, generalmente, como una forma de emancipación filosófica de las cadenas y constreñimientos de las fuerzas sociales y económicas que limitan nuestra existencia, sino más bien como una herramienta práctica, útil, que nos permite simplificar el continuo contacto con la realidad exterior que supone cualquier tipo de actividad humana.

“Yo creo que en realidad se ha horizontalizado un poco, (...) pienso por ejemplo en Instagram; tú, si eras un amante de los viajes, tenías que recurrir a la revista Viajar, y hacer un consumo todos los meses de 3 euros de ser suscriptor de la revista, Lonely Planet o lo que fuera, para poder acceder a su contenido. Ahora, simplemente por ser seguidor, ya puedes acceder a fotografías de fotógrafos profesionales, a un mundo que es gratuito y en el que puedes participar tú de una manera más horizontal. En el sentido de que tú te puedes convertir en el propio fotógrafo, y que esa gente te fiche, se retroalimenta un poco el sistema. Entonces, al final es un poco, estamos siendo los mismos esclavos que éramos antes, del sistema, pero con algo más horizontal. (...)¿Internet? Yo creo que la posibilidad de tener el recurso, los recursos de poder acceder a, no solo información, sino a conocer a gente, a conocer cosas, conocer sitios... Al conocimiento, como herramienta de conocimiento” (EP15, Mujer 1993)

En todo caso, una limitación importante a esta libre accesibilidad global a la información que ofrece Internet tiene que ver, precisamente, con las herramientas y algoritmos automatizados de filtrado de la información que subyacen, en la actualidad, a la inmensa mayoría de experiencias de uso de Internet, como el uso de un motor de búsqueda, la interacción dentro de una red social, la publicidad que aparece en cualquier página web, plataforma digital o aplicación de telefonía móvil, etc. Es lo que se conoce habitualmente como segmentación estratégica de la información (Bejarano Campos, 2017), que es una de las características fundamentales de lo que se denomina habitualmente la Web 2.0, esto es, la interacción con un entorno digital que ha sido previamente reacondicionado y readaptado según nuestro país, región o localidad de procedencia, nuestra actividad previa en el entorno digital, nuestras características personales, en el caso de que naveguemos identificados (sexo, edad, contactos, amigos, gustos, aficiones, servicios o productos comprados previamente, series o películas que hemos consumido, libros, viajes que hemos buscado por Internet, opción política, etc.). La lista es interminable, pero la cuestión fundamental, en términos de la experiencia de uso de Internet los entrevistados, es que la supuesta libertad y flexibilidad de la red se ve enormemente constreñida por el hecho de que gran parte de los contenidos a los que accedemos inmediatamente, cuando usamos un buscador o entramos en una red social, ya está previamente predefinida y adaptada de manera personalizada, debido a la propia imposibilidad práctica como usuarios para acceder a la gran cantidad de información que se produce en todo el mundo en cada momento. Por lo tanto, no solo las destrezas de filtrado individuales son importantes a la hora de analizar las formas diferenciales de aprovechamiento tecnológico de Internet, sino que, en gran medida, gran parte de nuestro consumo cotidiano de la tecnología ya está preseleccionado para encajar con nuestros estilos de vida, formateados a partir de nuestro uso previo de la tecnología y, en definitiva, disimilares entre unos sujetos y otros. Las recomendaciones musicales o cinematográficas de las plataformas audiovisuales digitales, las noticias e informaciones que aparecen en nuestro *timeline* de cualquier red social, el abanico de primeras opciones que resultan del uso de un motor de búsqueda, la publicidad de productos y

servicios con la que nos bombardean los *banners* de las páginas web; todas estas formas de segmentación constriñen la libertad en el uso de la tecnología, nos encierran en cámaras de eco en las que solo escuchamos lo que queremos oír, en la que solo recibimos información de aquellos artistas, películas o productos que los algoritmos calculan que nos van a gustar, limitando la capacidad de agencia, la posibilidad de encontrarnos con lo imprevisible, de dialogar con ideas diferentes, de desarrollar nuevos intereses y aficiones. Esta limitación es perfectamente recogida por la siguiente entrevistada, aludiendo a la necesidad de realizar búsquedas temáticas concretas que intenten ir más allá del contenido preseleccionado por las plataformas digitales:

“Yo intento siempre no quedarme en mis contenidos, porque es que si no, no aprendo de nadie. Y, por ejemplo, en Spotify hay varias listas desde, yo qué sé que decirte, éxitos del planeta, éxitos de España, estados de ánimo, voy a cocinar, voy a la ducha, o sea, lo que sea. Intento no seguir las listas de mis amigos, porque mis amigos escuchar lo mismo que yo, y entonces si no, nunca voy a conocer nada nuevo. (...) Aquí lo que haces es seguir listas, en plan, pues ‘Fulanito tiene esta lista’, y entonces tú la buscas y si quieres, te gusta, pues la sigues. Pues yo intento evitar eso porque entonces, si no, nunca voy a encontrar cosas nuevas. Entonces yo siento que me estanco, no me gusta nada. (...) Me gusta buscar, a lo mejor, cosas un poco más diferentes. Y que a lo mejor eso tampoco es muy bueno, porque antes era como más diversidad. (...) Ahora mismo como que tu círculo de amigos siempre es como tú, entonces al final, ¿qué le va a gustar? La misma música que tú, la misma ropa que tú. ¿Dónde les va a gustar viajar? A los mismos sitios que tú. Y que yo, por ejemplo, porque tengo contacto con muchísima gente, pero a lo mejor gente que no tiene tanto contacto, yo creo que se estanca en gustos, y en cosas, y todo como que se queda ahí chiquitito, ¿no? Porque ven las fotos de Facebook de sus amigos que sólo hacen esto, no sé qué que solo hacen las mismas cosas, entonces a veces yo creo que se pierde un poco. (...) Si tú buscas sólo contenido tuyo, o sea, si tú solo tienes amigos tuyos, que les gusta lo mismo que tú, pues entonces nunca vas a tener nada nuevo, a no ser que te salgas de ese grupo y conozcas otro grupo, a lo mejor, totalmente diferente. Y entonces a lo mejor te puede aportar otras cosas, pero que ya no es lo habitual.” (EP18, Mujer 1991)

Por otra parte, la otra cara de la libertad asociada al uso de Internet tiene que ver con la sensación de dependencia tecnológica y la necesidad de tener que utilizar determinadas herramientas y servicios tecnológicos para poder desarrollar cualquier tipo de actividad en un mundo social cada vez más mediado por las tecnologías digitales, en el que se presupone la conectividad continua de los sujetos como un aspecto fundamental del ejercicio de su propia ciudadanía ²⁰³. En cierto sentido, la desigualdad digital es un fenómeno poliédrico, multifacético y continuamente mutable, donde la inclusión digital de la población no puede pasar, meramente, por garantizar la accesibilidad física a una serie de dispositivos tecnológicos y la adquisición de un conjunto básico de destrezas que permitan a los sujetos desenvolverse en la compleja realidad digitalizada del presente, sino que requiere un análisis en profundidad de los distintos campos sociales y actividades cotidianas en los que el uso de determinadas formas de aprovechamiento tecnológico de las TIC se hace cada vez más necesario. Así, Internet no es únicamente un espacio de flexibilización y democratización del acceso a la información, sino que también es un ecosistema tecnológico cada vez más integrado en las diversas dinámicas macro-estructurales y procesos micro-sociales que constituyen el contorno de nuestras posibilidades de vida en el mundo contemporáneo. De ser un sistema circunscrito al intercambio de información científica

²⁰³ En este sentido, nos volvemos a referir al reciente estudio de Hjelholt y Schou (2018) sobre la desigualdad digital que se genera en el propio proceso de digitalización de la administración pública y las instituciones, dividiendo a los ciudadanos entre aquellos que son capaces de aprovechar las facilidades que ofrecen los medios digitales para realizar gestiones administrativas de aquellos que están excluidos.

entre grandes universidades y centros productivos, Internet pasó a integrarse en las prácticas de consumo de la población de manera masiva en muy pocos años, gracias al desarrollo de los ordenadores personales y de la conexión a la red en los hogares. De ser una herramienta de productividad asociada a la oficina, la red se comenzó a convertir a finales de los 90 en el principal medio de acceso al conocimiento –las llamadas autopistas de la información–, un océano inmenso de bits interconectados en el que navegar; a comienzos del nuevo milenio, la red ya no era tanto una autopista sino un lugar que habitar, un (ciber)espacio que no posibilitaba meramente el acceso a la información, sino que empezaba a mediar una parte importante de nuestras interacciones sociales, se convertía en un entorno de ocio alternativo a los medios tradicionales, vinculado con los videojuegos, los chats, los foros o las páginas webs de infinidad de temáticas posibles. Con el desarrollo de la accesibilidad en movilidad, la cultura de las redes sociales, de los smartphones, de las videoconsolas continuamente conectadas a la red, de la interacción continua y la ubicuidad espacial, Internet ya no es un lugar al que accedemos sino una nube, una vaporosa entidad meteorológica difícil de describir pero que está siempre presente, por encima de nosotros, acompañándonos en nuestra vida cotidiana como una extensión y ampliación de nuestra propia conciencia, siempre potencialmente conectada al entorno digital²⁰⁴.

Por lo tanto, volviendo a los discursos de los jóvenes, Internet aparece como un aspecto imprescindible de su vida, vinculado con el acceso a la información, desde consultas puntuales hasta las noticias sobre el día a día; asociado con la comunicación cotidiana, desde los grupos de mensajería instantánea con amigos, familiares o compañeros, pasando por el uso de redes sociales hasta la utilización del correo electrónico como una herramienta de trabajo más; presente en las actividades diarias de ocio, desde el consumo de material audiovisual –cada vez más vinculado con servicios online de *streaming*, tipo Netflix–, pasando por el uso de redes sociales para lidiar con el aburrimiento y llegando incluso al consumo de videojuegos, que cada vez se presentan más como servicios online de entretenimiento; finalmente, abarcando cada vez más actividades prácticas, como el uso de aplicaciones de banca electrónica, la reserva de un alojamiento, la organización de un viaje, la compra o venta de bienes y servicios, el envío de currículums, la realización de la declaración de la renta, la consulta de los horarios del transporte público, la continua disponibilidad de los servicios de geolocalización por GPS, etc. En definitiva, la ambivalencia descrita por los entrevistados se deriva del hecho de que, cada vez más, muchas de estas actividades facilitadas por el entorno digital no disponen de una contrapartida offline igualmente provechosa, de forma que la potencialidad que ofrecen las nuevas tecnologías engendra, en una sociedad de consumo como la que vivimos, la dependencia de determinados servicios o plataformas digitales. Pensemos en la hegemonía de Google como motor de búsqueda, en la repartición del mercado móvil entre iOS y Android, en la distribución de información por parte de instituciones, políticos o empresas a través de redes sociales (Twitter, Facebook, Instagram o la que fuere), en la omnipresencia de Whatsapp, en el contexto español, en los servicios digitales de música (Spotify, Amazon Prime) o vídeo (Netflix) que compiten para imponerse al resto, en la omnipresencia de Whatsapp, en España, como servicio de mensajería instantánea, en la aparición de plataformas de economía supuestamente colaborativa (como Airbnb, Uber, Cabify, Wallapop, Deliveroo) que no solo precarizan y desregulan el mercado de trabajo, sino que también nos convierten en esclavos de los propios servicios que nos ofrecen. Consecuentemente, incluso entre los jóvenes con una actitud más escéptica hacia las nuevas

²⁰⁴ Para un análisis en profundidad mucho más preciso de las diferentes metáforas de Internet y los diferentes significados asociados con esta tecnología a lo largo del tiempo, , recomiendo el artículo de Andreas Metzner-Szigeth (2009) sobre *El medio Internet y su naturaleza*.

tecnologías, el rechazo de este tipo de potencialidades no es sencillo, porque supone, en gran medida, perder la posibilidad de participar en una gran parte de las dinámicas de la sociedad contemporánea.

"O sea antiguamente, pues mi madre, si se perdía por la calle, pues preguntaba o se fijaba, o se cogía su libretito ese que salían todas las calles. Hoy en día, te pierdes pues Google Maps. Llegará un punto que, necesitaremos de nuestras destrezas humanas y solo tendremos las destrezas tecnológicas, las cuales va a llegar un punto que seguramente no nos van a servir, porque todo va ligado a una batería, a cosas externas a nosotros. Entonces, nosotros mismos nos estamos perdiendo en lo tecnológico y deshumanizándonos totalmente, porque ya no hacer fuego, porque esas cosas ya no se necesitan mucho, pero joder, saber cuándo va a haber una tormenta eléctrica, que es tan fácil como mirar al cielo y ver un poco. Pues mucha gente hoy en día, que no lo sabe, se pondría a mirar el móvil, e imagínate que le da un parrús por estar usando el móvil. O yo qué sé, hay mucha gente que el tema de huerto, de verde, gente que en su puta vida ha plantado una zanahoria, o ha sacado una zanahoria, pero luego están con el móvil todo el día, que eso en un futuro no te va a valer de nada" (EP21, Mujer 1997)

Asimismo, esta desconexión también implica deshacer gran parte de hábitos cotidianos adquiridos a través del proceso de socialización tecnológica a lo largo del tiempo, gestos rutinizados que forman parte de la propia experiencia vital de los jóvenes, desde que se levantan hasta que se acuestan, especialmente en el caso de los dispositivos móviles, que nos acompañan continuamente en nuestra actividad. En este sentido, especialmente aquellos jóvenes que describen una trayectoria más intensa de domesticación tecnológica a través de los smartphones, suelen expresar como sienten una cierta adicción hacia el uso continuado de estos dispositivos, hacia esa disponibilidad total de la que hablamos en los epígrafes anteriores. Lo interesante es que esta sensación de adicción, que lleva a las personas a tener que volver a casa si se han dejado el móvil o si no tienen suficiente batería, no es únicamente una cuestión individual, sino también social, puesto que el propio entorno de interacción del sujeto (ya sea familiar, de amistades o laboral) presupone la disponibilidad del sujeto, por lo que la dependencia tecnológica se deriva también de la propia naturalización de la conectividad continua, en cualquier momento y en cualquier lugar, sobre la que hemos construido nuestra vida social desde la aparición de los smartphones. No es tanto que estos dispositivos, simplemente, generen esta necesidad de uso, sino que sientan las bases tecnológicas para el surgimiento de un tipo de asiduidad en el uso y necesidad de disponibilidad constante ante los demás que, en gran medida, produce estrés en gran parte de los jóvenes, pero de la que no pueden desprenderse fácilmente. Es interesante, en todo caso, que este tipo de estrés y "adicción" vinculado con la necesidad de uso de los dispositivos tecnológicos es mencionado de manera mucho más recurrente por las mujeres, quizá debido al mayor tiempo que dedican en las entrevistas, en términos generales, a describir sus prácticas comunicativas y el mantenimiento de los vínculos sociales a través de Internet. En el caso de los hombres, si bien esta dependencia también aparece, generalmente se asocia más a la utilidad práctica específica que se extrae de cada práctica digital concreta que a la de mantener esta sociabilidad digitalmente mediada.

"O sea, yo lo reconozco que siempre voy con el móvil; es una cosa que no me gusta, porque no me gusta y lo odio de mí misma, pero es una cosa que no puedo evitar, porque es una cosa que... Es una cosa que como las redes sociales y todas estas aplicaciones al final te hacen ser adicta, te hacen ser un adicto, pues eso, al móvil y a Internet. Y a mí, yo lo primero que hago cuando me levanto, lo primero que podría hacer, por ejemplo, ahora que estoy con [nombre novio], pues darme la vuelta, saludarle, decirlo 'hola, buenos días', darle un beso, yo qué sé. Pero no, yo lo

primero que hago es coger el móvil; y doy los buenos días antes a la gente que me ha escrito en el móvil que a la persona que tengo al lado, por ejemplo" (EP2, Mujer 1994)

En resumen, en este epígrafe nos hemos centrado, particularmente, en el carácter profundamente ambivalente de las tecnologías digitales, simultáneamente liberadoras y esclavizadoras: en pocas palabras, el entorno informacional es también un nicho más de la sociedad de consumo, donde unas cuantas empresas trasnacionales nos venden las propias herramientas de nuestra propia emancipación. En efecto, los dos polos opuestos de la sociedad de la información pueden entenderse como dos caras de la misma moneda, el lado luminoso y el lado oscuro de la interminable revolución tecnológica a la que asistimos desde hace casi medio siglo. La metáfora cinematográfica asociada a Star Wars me parece, en este sentido, absolutamente relevante y acertada. De un modo superficial, lado luminoso y lado oscuro pueden entenderse como los aspectos positivos y negativos de las nuevas tecnologías, como la típica narrativa del bien contra el mal, que está, evidentemente, presente en el caso de las tecnologías digitales. Los discursos tecnófilos enfatizan la destrucción de todas las ataduras y desigualdades sociales en el horizonte democrático que pergeña la utopía digital. Los discursos tecnófobos, por otro lado, se centran en la pérdida de sentido de la existencia contemporánea, la destrucción de las instituciones sociales que dotaban de sentido a nuestra realidad y el control de los medios de producción, que en el entorno informacional son los medios que permiten la producción y distribución de la información, en manos de unas pocas empresas, en una suerte de distopía ciberpunk. No obstante, la metáfora cinematográfica también alude a lo que está a la luz, presente, frente a lo que está oculto, oscuro, invisibilizado; esto es, a los aspectos más inmediatamente perceptibles de las nuevas tecnologías –el carácter democrático, accesible, liberador, emancipador– frente a los aspectos más oscuros de la revolución informacional –la reproducción de las desigualdades sociales mediante el aprovechamiento diferencial de la tecnología, la dependencia del uso de determinadas herramientas tecnológicas para desarrollar cualquier actividad en un mundo digitalmente configurado, la ocultación de las formas de exclusión digital que afectan a las posibilidades de acceso y uso de la tecnología por parte de los diferentes grupos sociales, etc. La moraleja, por supuesto, es que las tecnologías digitales tienen, efectivamente, potencialidades liberadoras, facilitando la vida de las personas en términos de acceso a la información, interacción social, entretenimiento o cualquier tipo de actividad cotidiana que las personas deban desarrollar, pero también nos vuelve dependientes del uso de un determinado tipo de dispositivos tecnológicos, servicios de telecomunicaciones o herramientas informacionales, lo cual no solo nos encadena a las lógicas productivas y de consumo del sistema capitalista, sino que también genera en los sujetos ansiedad, estrés y frustración por tener que estar siempre al día del ritmo de cambio social, como analizamos en el epígrafe anterior. Si en Star Wars asistíamos a la búsqueda del equilibrio de la fuerza entre el lado oscuro y el lado luminoso, en la sociedad de la información nos encontramos con la necesidad de intentar escapar de la estratificación social engendrada por el sistema capitalista a través de los medios tecnológicos que el propio sistema capitalista nos vende como objetos de consumo, alimentando la dialéctica infinita entre emancipación y dependencia tecnológica.

"O sea, yo creo que tiene muchos beneficios y creo que en esta sociedad cada vez más, y que casi no se puede vivir sin Internet. (...). Tanto compras, como estar estudiando, como alquilar una cosa, como hacer compras. (...) Tiene cosas ventajosas y beneficiosas, pues con respecto a la comunicación, a la rapidez, a la eficacia y tal, pero también su uso creo que está desconectándonos un poco de otro tipo de cosas. Como, por ejemplo, la inmediatez, la rapidez, todo este tipo de cosas, y el picoteo del que te hablaba antes, el estar como hiper-estimulados,

con miles de imágenes, informaciones y demás, al final creo que lo que nos está haciendo es que no reflexionemos acerca de las cuestiones. Sino que vayamos tan rápido, y haciendo tantas búsquedas y tantas cosas a la vez, que al final no podemos estar presentes en casi ninguna, o dedicarles el tiempo que merecen” (EP20, Mujer 1990)

10.1.4. Competencia digital: confianza frente a indefensión

El siguiente aspecto de la experiencia de uso de Internet que vamos a tratar tiene que ver con las propias competencias digitales de los sujetos y su instrumentalización por parte de los sujetos para el despliegue de determinadas formas de aprovechamiento de las nuevas tecnologías. Si bien en el capítulo anterior ya tratamos las principales formas de alfabetización digital que coexisten y se engendran en los procesos cotidianos de domesticación tecnológica, en este epígrafe vamos a intentar comprender más en profundidad la dimensión más motivacional y emocional del uso de Internet, a partir de dos polos opuestos que postulan dos formas radicales de relacionarse con la tecnología por parte de los jóvenes: de un lado, la sensación de confianza y capacidad para desarrollar nuevos usos de Internet conforme el sujeto se incorpora a nuevos ámbitos de actividad, una propensión motivada hacia la experimentación con los dispositivos tecnológicos, un interés dirigido hacia los nuevos desarrollos y servicios digitales que aparecen continuamente en el mercado y un sentimiento general de satisfacción y afinidad hacia el uso de la tecnología; del otro lado, la sensación de indefensión asociada con la auto-percepción de falta de competencias y capacidades suficientes para seguir el ritmo de cambio tecnológica, para poder aprovechar las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías en los diferentes ámbitos vivenciales en los que están presentes, una frustración constante hacia el uso de la tecnología, que desmotiva a los sujetos para la adquisición de nuevas destrezas digitales y los hace dependientes de su contorno social para poder desarrollar cualquier tipo de práctica digital que supera un reducido conjunto de competencias digitales muy básicas. La mayor parte de los jóvenes entrevistados, por supuesto, se encuentran en una posición intermedia entre estos dos polos extremos, entre la proactividad tecnófila y el rechazo sistemático hacia la tecnología, pero existen importantes diferencias en términos de género, edad, capital cultural y, sobre todo, trayectoria tecno-biográfica, que es importante destacar.

Como punto de partida, si entendemos que, desde el punto de vista del sujeto, Internet es, fundamentalmente, accesibilidad y distribución de información –la propia comunicación entra dentro de esta categoría–, podemos describir cuatro limitaciones o barreras fundamentales que constriñen la supuesta experiencia de accesibilidad global, democrática y universal, que garantizan las nuevas tecnologías: (1) en primer lugar, está el hecho de que no toda la información producida y distribuida alrededor del mundo está disponible en el ciberespacio, sino que Internet únicamente recoge aquellos contenidos que han sido digitalizados y distribuidos a través de la red, pero tenemos que tomar en consideración que no todo está en Internet, que existen una gran cantidad de artefactos culturales que se resisten a estar presentes en el ámbito digital. (2) En segundo lugar, aunque estén realmente en Internet, no todos los contenidos son libremente accesibles para cualquier usuario desde cualquier lugar del mundo, sino que existe una gran cantidad de contenidos restringidos, informaciones a las que únicamente se puede acceder mediante formas privilegiadas de conexión o desde lugares específicos del mundo. (3) En tercer lugar, está la cuestión tratada más arriba de la segmentación de contenidos, ya que gran parte de la interacción cotidiana de los usuarios está individualmente seleccionada y segmentada para ellos, en base a sus características personales y su actividad previa en el entorno digital, por lo que podríamos señalar que cada internauta accede, en gran medida, a un ciberespacio

personalizado y radicalmente diferente al de los demás. (4) Finalmente, en cuarto lugar, y este es el aspecto en el que vamos a centrarnos en este epígrafe, tendríamos la limitación cognitiva, relativa al hecho de que el acceso a cualquier tipo de contenido, dado el vasto horizonte de posibilidades que ofrece Internet, requiere de unos conocimientos previos extra-tecnológicos por parte de los usuarios, de una motivación para acceder a dichos contenidos y de una capacidad suficiente de filtrado de la información. Como ya hemos visto, una gran parte de las competencias necesarias para utilizar las tecnologías digitales no tienen tanto que ver con el manejo técnico de los dispositivos, sino precisamente con lo que se ha denominado habilidades orientadas al contenido (Van Deursen y Van Dijk, 2014), esto es, con la posibilidad de aprovechar la vasta diversidad de posibilidades que nos ofrece Internet para realizar determinados aprovechamientos concretos de esta tecnología, para obtener resultados tangibles que son significativamente provechosos para el usuario en cuestión. En otras palabras, de nada sirve que Internet permita el acceso a una determinada información si nos faltan los conocimientos necesarios para, en primer lugar, tener el interés por buscar esa información y, en segundo lugar, tener las competencias necesarias para ser capaz de filtrar entre la vorágine de informaciones múltiples que ofrece el ciberespacio y llegar a aquella que nos interesaba. Por lo tanto, la pretensión de la accesibilidad total tiene su lado oscuro, su contraparte, que es la capacidad de filtrado necesaria para realizar un uso provechoso de la información contenida en el ciberespacio, una capacidad que no solo se deriva de los conocimientos y habilidades más formales en el uso de la tecnología, sino de la propia experiencia previa de los sujetos, de sus contextos sociales y ámbitos de vida, de su propia trayectoria tecno-biográfica previa y, en definitiva, de toda una serie de factores sociales y personales que van mucho más allá del ámbito puramente tecnológico. En cierto sentido, a pesar del carácter diseminado y global del conglomerado de redes y sistemas tecnológicos que constituyen Internet, las personas siguen viviendo en espacios físicos geográficos y socialmente delimitados, por lo que lo realmente importante no es el contenido que realmente existe en algún rincón de un servidor conectado al otro lado del mundo, sino la posibilidad de los sujetos, en base a su propia motivación, su propio conocimiento de las potencialidades de la red y su propia inserción social en un espacio de vida delimitado, para acceder a ese contenido, apropiárselo e incorporarlo a su ámbito de vida más cotidiano.

De este modo, aquellos entrevistados que tienen una mayor familiaridad con la búsqueda de información a través de Internet, debido a una mayor familiaridad con el uso de los dispositivos tecnológicos, especialmente el ordenador, adquirida a lo largo del tiempo, están en una mejor posición a la hora de aprovechar las posibilidades que ofrece la red, motivo por el cual los entrevistados que han experimentado un tipo de trayectoria tecno-biográfica tecnófila o profesional tienen una ventaja informacional importante con respecto a los usuarios móviles y prácticos, que suelen relacionarse con Internet a través del uso de aplicaciones desde los dispositivos móviles y para prácticas digitales muy específicas, por lo que tienen una mayor dificultad para utilizar herramientas de búsqueda que van más allá de su ámbito cotidiano de experiencia. Esta ventaja informacional se traduce, en el caso de los usuarios tecnófilos, por una enorme familiaridad con el uso de los motores de búsqueda y una experiencia ampliamente desarrollada con respecto al tipo de problemas, páginas webs falsas, spam o contenido malicioso con el que pueden encontrarse a la hora de buscar en Internet, mientras que en el caso de los usuarios profesionales nos encontramos con un conocimiento extra-tecnológico mucho más desarrollado, asociado con el capital cultural adquirido en el ámbito laboral o académico, que les permite guiar su búsqueda de una manera mucho más precisa. De este modo, la capacidad para saber qué buscar, que se deriva de los contextos sociales y culturales de vida que van más allá del ámbito digital, y la capacidad de filtrado de la información, que se vincula con procesos de auto-

capacitación en el uso de los dispositivos de largo recorrido, son los principales factores que condicional la experiencia de accesibilidad a la información que encontramos entre los entrevistados, constituyendo una ventaja informacional importante con respecto a aquellos usuarios que realizan un uso mucho más básico de la red, careciendo de la motivación para investigar nuevas potencialidades posibles y dependiendo, en todo caso, del apoyo social que le brindan las personas de su entorno para poder acceder a prácticas concretas que van más allá de su ámbito cerrado de experiencia digital.

“Yo creo que la herramienta sigue siendo la misma pero sí que es verdad que ahora tienes muchísima más información. Quizá el problema ahora es filtrar esa información, porque ahora ya hay demasiada. Yo cuando era pequeño, en las primeras páginas de Internet había muy poquito, y ahora hay demasiado, quizá. Entonces, la cantidad de información que tienes, de alguna manera, tienes que estructurarla, filtrarla, y empezar a sacar un poco de información útil, porque información hay mucha pero extraer información útil es más complicado. También, según va creciendo vas teniendo cada vez más herramientas que te filtran esa información. Entonces tú mismo te vas viendo las fuentes que son fiables, que no son fiables, te metes en foros, o sea, hay mucha información estructurada y desestructurada (...) ¿QUÉ CRITERIOS UTILIZAS TÚ PARA FILTRAR ESA INFORMACIÓN? (...) Sobre todo la experiencia (...). Entonces, tú mismo, al final, yo tiendo a acudir a la fuente directamente, una fuente gubernamental o algo así, eso es lo que yo considero información válida. Y luego ya, bueno, a nivel de noticias y demás pues ya tienes tus medios. Pues yo sé que, ‘El País’, por lo general, es el que suelo consultar, pero hay mil periódicos más que por lo general tienen sesgos diferentes y que, para mí, no cuadran un poco con el filtro de información que yo busco.” (EP10, Hombre 1984)

La ventaja informacional en el uso de la tecnología, además, no se deriva exclusivamente de este tipo de capacidades vinculadas con el contenido, con la utilidad práctica que tiene Internet en la vida de los sujetos y las distintas formas de aprovechamiento tecnológico de los dispositivos, sino también con las habilidades digitales vinculadas al medio, esto es, del conocimiento para poder manejar de manera adecuada los diferentes dispositivos, herramientas, plataformas, programas o aplicaciones. Es la adquisición de este tipo de habilidades en el manejo técnico de los equipamientos TIC y en la destreza formal para navegar dentro de un entorno informacional que nos satura y bombardea con una multiplicidad de datos interconectados la que distingue claramente el nivel de aprovechamiento tecnológico entre los jóvenes. Es importante resaltar, finalmente, que esta competencia para el desenvolvimiento en la esfera digital tiene un componente afectivo y emocional muy importante, vinculado con la confianza, la familiaridad y la auto-percepción de las propias capacidades personales hacia el uso de la tecnología. Así, aquellos jóvenes que han experimentado trayectorias de socialización tecnológica más intensas, como en el caso de los usuarios tecnófilos, tienen un nivel mayor de confianza hacia sus capacidades para desenvolverse en la red, por lo que tendrán un mayor interés y estarán más motivados para desarrollar nuevos usos, experimentar con diferentes herramientas y posibilidades, asumir nuevos retos vinculados a la ejecución de tareas complejas, que van más allá del horizonte del capital digital interiorizado actual, posibilitando la continua profundización y acrecentamiento de las habilidades digitales. En el otro polo, encontraríamos principalmente a los usuarios móviles y prácticos de la tecnología, cuya trayectoria tecno-biográfica es mucho menos intensa, asociada en el primer caso al uso de los dispositivos móviles como herramienta de consumo ampliamente generalizada entre la juventud y, en el segundo caso, a la migración y tránsito de unas herramientas tecnológicas a otras en base a las necesidades más inmediatas y a la influencia del entorno social. En estos casos, la relación con la tecnología es de desconfianza, ya

que, generalmente, este tipo de sujetos experimentan una sensación de indefensión e incapacidad hacia el desarrollo de nuevos usos de las TIC que van más allá de los que han interiorizado de manera habitual a través de su actividad práctica; una sensación que se deriva, simultáneamente, de la falta de habilidades digitales –principalmente de tipo técnico y formal, pero también vinculadas con el contenido, ya que desarrollar un uso mucho más básico y limitado de las TIC– pero, también, de auto-percepción de incapacidad, una falta de interés y motivación hacia el desarrollo de nuevas competencias digitales y una sensación de inseguridad profundamente arraigada en su propia subjetividad. El tipo de experiencias que muestran esta indefensión en los discursos de los entrevistados suelen fundamentarse, generalmente, en la percepción de falta de destreza para el mundo digital, en comparación con algún miembro de la familia o grupo de amigos, quien actúa como apoyo social fundamental para el desarrollo de tareas complicadas, así como en el miedo a indagar o experimentar con las características de los dispositivos, temiendo que puedan romperse o des-configurarse:

“Porque lo que es navegar, es decir, navegar por Internet, para buscar información es lo único que suelo hacer. Ya te digo, no me gusta toquetear porque no entiendo nada. (...) Y en cuanto me lo enseñan ya sí lo uso, pero yo por mí mismo no sabría hacer nada de eso” (EP11, Hombre 1992)

“A mi hermano, sí, todavía hoy, si tengo algún problema con el ordenador me lo soluciona él. O sea, a mí me ha costado adaptarme, bueno, me ha costado, más o menos, o sea, que hasta que me he acostumbrado a usarlo, y tal. Y luego, pues eso, pues para buscar cosas tengo una página, y si me sacas de esa no sé. No sé, yo creo que las cosas que sé utilizar, de tema trabajo y tal, eso sí que lo control, y bien, pero luego, a mí me impresiona que eso, mi hermano, o mi hermana también, se ponen algo en Internet y lo encuentran muy rápido. Y yo no, yo estoy horas, a lo mejor, para buscar algo que no encuentro, y acabo llamándoles a ellos y diciendo ‘mira, es que no estoy encontrando’. (...) Pues es una buena pregunta, no sé muy bien por qué me cuesta más, ellos dicen que es porque no presto atención, pero no sé si es verdad, que no presto atención. No lo sé, probablemente me imagino que sí, o sea, al final acabo encontrando las cosas, pero es verdad que cuesta más tiempo. Yo no sé por qué me cuesta más” (EP16, Mujer 1982).

De todas maneras, es importante destacar que en el caso de la auto-percepción hacia las competencias en el uso de Internet sí que existe una importante brecha de género entre los entrevistados; esta brecha es especialmente evidente en el caso de los inmigrantes necesarios, como el fragmento de entrevista recogido más arriba (EP16), sigue apareciendo con una cierta presencia entre los nativos potenciales, pero se vuelve mucho más difícil de rastrear entre los nativos móviles, puesto que la gran variedad de formas de domesticación tecnológica presentes en la adolescencia de estos jóvenes, nacidos a partir de 1995, es mucho mayor, por lo que aspectos como al capital cultural o el contexto de uso de Internet tienen una mayor importancia. Es interesante, además, que esta brecha de género, en muchas ocasiones, no tiene tan que ver con el nivel diferencial de habilidades digitales sino, precisamente, con los aspectos afectivos y emocionales hacia el uso de la tecnología que hemos estado desarrollando a lo largo de esta sección. De manera somera, es habitual que los hombres, a lo largo de las entrevistas, muestren una mayor confianza hacia el uso de la tecnología²⁰⁵ que las mujeres, incluso aunque su nivel de

²⁰⁵ Existen excepciones, como el caso de EP11, un joven nacido en 1992 (nativo potencial) que apenas tuvo contacto con los ordenadores durante la adolescencia en su casa, por lo que no ha desarrollado un proceso de domesticación intensivo de este dispositivo. En la actualidad, su uso se orienta más hacia los dispositivos móviles, como el teléfono o la tablet, y hacia equipamientos menos complejos que el ordenador, como pueden ser la videoconsola o la Smart-TV, ya que su trabajo (es inspector de vehículos) tampoco está especialmente relacionado con las tecnologías digitales.

destreza hacia el desarrollo de actividades digitales no sea necesariamente mayor. Consecuentemente, el grado de desconfianza y la sensación de indefensión de las mujeres en el entorno digital, especialmente en lo que se refiere al uso de los ordenadores, es significativamente superior al caso de los hombres, precisamente porque es habitual la representación de la tecnología, especialmente el uso intensivo de los ordenadores, como un entorno más propiamente masculino. Evidentemente, existen excepciones, pues entre los nativos móviles y los nativos potenciales de menor edad este tipo de visiones de género estereotipadas son menos frecuentes, pero se trata de un factor relevante a la hora de explicar la constante precaución hacia la experimentación con la tecnología que aparece mucho más frecuentemente en los discursos de las entrevistadas. Aun así, tampoco las mujeres forman un grupo homogéneo de desafección generalizada hacia las TIC, sino todo lo contrario, encontramos perfiles que van desde el rechazo sistemático a la realización de cualquier tipo de actividad vinculada con los ordenadores hacia una actitud proactiva y un interés por las potencialidades que ofrece el mundo digital.

“Pues mira, me lo compré hace dos o tres días, y me da tanta pereza el tener que adaptarme a un portátil nuevo, a ponerle aplicaciones, ni siquiera tengo el Office, todavía, porque no lo quise comprar que era súper caro. Y estoy viendo cómo lo pirateo. Y no lo estoy tocando, o sea, todavía. (...) Me desespero, porque no tengo ni idea, no sé a quién preguntar, o sea, si tuviera algo gordo no sabría a quién preguntarle, ahora mismo. De hecho sigo dando vueltas, llevo tres días con el portátil, sin el Office, porque no sé cómo hacerlo. Pero si no, es mi hermana. (...) Sí, los programas, eso: ‘ay, tía, (...)’, que se me mueve el Word para acá, tengo el párrafo y se me desplaza, ¿por qué?’. Pues todo eso, temas de maquetación en trabajos, y demás, mi hermana, porque yo soy malísima. Y es que no es que sea mala, es que me da pereza, porque seguramente, si me pongo, pues las cosas que la he visto hacer, pues las voy entendiendo, pero me da muchísima pereza” (EP12, Mujer 1988)

Precisamente, la variable de género es solo una más en la explicitación de las trayectorias diferenciales de socialización tecnológica, ya que otras dimensiones, como por ejemplo el capital cultural o el entorno de uso de la tecnología, tienen una relevancia mucho mayor a la hora de posibilitar la interiorización de disposiciones más proactivas hacia el uso de la tecnología, así como una mayor familiarización con el entorno digital. De hecho, este es el caso de los usuarios profesionales, entre los que la presencia femenina es muy importante; se trata de jóvenes que no desarrollaron un proceso de domesticación intensa del ordenador durante la adolescencia pero que, posteriormente, han incorporado este dispositivo durante su tránsito por la universidad o como herramienta de trabajo. En el capítulo anterior, hablamos de la importancia de la alfabetización académica y profesional como fuentes suplementarias de habilidades digitales que pueden ser transferidas a espacios de actividad que van más allá del entorno profesional en el que fueron generadas. Además, esta alfabetización también permite una mayor familiarización y el desarrollo de una actitud de confianza con respecto al uso del ordenador, de forma que los sujetos interiorizan nuevas disposiciones, más proactivas, hacia la utilidad práctica de este dispositivo y hacia su propia capacidad personal para desenvolverse en el mundo digital. De hecho, en base a la descripción de los distintos usos de Internet por parte de los entrevistados, puede argumentarse que esta competencia digital vinculada con la confianza y afinidad a la tecnología es, generalmente, mucho más importante que la adquisición de un conjunto rígido de destrezas específicas o tareas concretas que el sujeto sabe desarrollar, ya que impulsa continuamente al sujeto hacia la adquisición de nuevas competencias digitales, hacia el desarrollo de nuevos usos en distintas etapas de la vida, atendiendo a las necesidades específicas que pueda tener en cada momento o situación concreta. Por ello mismo, tal y como han destacado, en los

últimos años, una gran cantidad de investigadores sobre brecha digital (Van Deursen y Van Dijk, 2015b; Eynon y Geniets, 2016; Huang et al., 2015; Reisdorf y Groselj, 2017), la dimensión motivacional y emocional del uso de la tecnología es uno de los factores fundamentales de exclusión digital, más allá del acceso o las habilidades digitales, ya que suele incentivar procesos de auto-exclusión de la esfera digital que inhiben las posibilidades de aprovechamiento tecnológico de los sujetos.

10.1.5. Conectividad: hiperconectividad frente a aislamiento

El quinto aspecto de la experiencia de uso de Internet que vamos a desglosar tiene que ver con la transformación en las formas de interacción social asociadas al proceso de digitalización y a las potencialidades asociadas con las nuevas tecnologías como mediadoras de los procesos comunicativos, en términos concretos, y de la vinculación entre unas personas con otras a lo largo de la estructura social, en términos más amplios. En los epígrafes anteriores, ya hemos destacado algunas de las características básicas del nuevo ecosistema comunicativo que favorecen los dispositivos digitales: la superación de los límites espaciales en una conectividad hipertextual y multimedia, la hibridación de las formas sincrónicas y asíncronas de comunicación en el nuevo entorno tecnológico y la necesidad de continua disponibilidad ante los demás, con la inherente sensación asociada de estrés, cansancio y saturación entre los jóvenes entrevistados. En este epígrafe, concretamente, vamos a centrarnos en la aparente contradicción que emerge del análisis cualitativo de las entrevistas entre la incesante y progresiva hiperconectividad asociada a los medios digitales y la necesidad de desconexión, de aislamiento de la inagotable fuente de actualización constante que supone el ciberespacio para poder desarrollar algún tipo de experiencia vital significativa de la realidad que nos rodea. Como punto de partida, es interesante recalcar que el concepto de hiperconectividad se trata de un término popularizado en el campo de la ingeniería y los estudios sobre las nuevas tecnologías que intenta describir el actual ecosistema tecnológico basado en la conectividad múltiple y sus efectos “*en el comportamiento personal y de las organizaciones*” (Fredette et al., 2012, p. 113), tal como también ha analizado en profundidad Adrian Cheok en su libro *Hyperconnectivity and the future of internet communication* (2015). Fuera del ámbito de las telecomunicaciones y la ingeniería, el término se ha popularizado en la prensa de opinión y la blogosfera²⁰⁶, utilizándose para describir la necesidad de las personas de estar continuamente conectado a la red, a los ordenadores, los videojuegos, las redes sociales, los teléfonos móviles o cualquier otro dispositivo tecnológico que formare parte de nuestra vida cotidiana. En resumen, a un nivel social, se trata de un término que intenta destacar el controvertido tema de la adicción a la tecnología, una problemática sin base científica²⁰⁷ pero que,

²⁰⁶ A continuación incluimos algunas referencias periodísticas, artículos de opinión y blogs que han tratado el concepto de hiperconectividad con diversos fines, ya sea alertar de los riesgos del uso excesivo de la tecnología por parte de los jóvenes, describirla como una forma de adicción, similar al alcohol o las drogas, o simplemente destacar los aspectos positivos y negativos que, en nuestra vida cotidiana, tiene la accesibilidad continuada y ubicua a la red (acceso 24-11-2018):

(-) <https://www.eldigitalcastillalamancha.es/el-comentario/360999282/Hiperconectads-un-riesgo-para-la-salud-laboral.html> (Payo, 2018)

(-) <https://psicologiymente.com/psicologia/hiperconexion-uso-excesivo-internet> (García-Allen, 2018)

(-) <https://hipertextual.com/2014/11/hiperconexion> (Mendiola, 2014)

(-) <https://www.wired.co.uk/article/hyperconnectivity-identity> (Solon, 2013)

²⁰⁷ En este sentido, es absolutamente relevante el artículo de Navarro Mancilla y Rueda Jaimes sobre la revisión de la literatura psiquiátrica sobre adicción a Internet, destacando que “*no hay estudios sobre la prevalencia de la adicción a Internet en Colombia y sus factores de riesgo o asociados. Esto se debe, en parte, a la ausencia de instrumentos válidos y*

sin embargo, es bastante popular dentro de la esfera mediática, debido al inherente carácter normativo de cualquier tipo de perspectiva que intente asimilarnos mejor a la vorágine informacional del capitalismo contemporáneo. En nuestro análisis, lo utilizamos más como una categoría de sentido común mencionada habitualmente por los entrevistados a la hora de describir su experiencia de uso de la tecnología que como un concepto realmente científico. Por este motivo, contraponemos esta sensación subjetiva de hiper-conectividad con la necesidad de aislamiento, de desconexión del entorno informacional, que también aparece a lo largo de los discursos de los entrevistados.

Comenzando por el polo de la hiperconectividad, encontraríamos la multiplicidad de formas y medios de accesibilidad al entorno digital que coexisten dentro de las prácticas sociales cotidianas de los jóvenes, de forma que Internet ya no es una autopista que nos permite acceder de manera más rápida a la información, ni siquiera un nuevo lugar al que podamos acceder y del que podamos salir, un entorno online digitalizado que complete las carencias de nuestra existencia física, sino una nube, una realidad naturalizada que nos acompaña allá dónde vayamos, de la que no podemos desprendernos. Es muy interesante, en todo caso, cómo las metáforas sobre la red, Internet o el ciberespacio siempre han combinado la dimensión tecnológica, que las configura como la última iteración del progreso humano –autopista de la información, sociedad digital, cualquier palabra precedida del prefijo “e”, como *e-commerce*, *e-learning*, etc.– con la dimensión natural, como si las tecnologías de la información y la comunicación fuesen, en realidad, parte del ecosistema en el que vivimos, un ambiente o entorno natural en el que interactuamos, pero que está más allá de nuestro diseño, de nuestro control –los conceptos de la nube, el ciberespacio, la navegación son también habituales a la hora de referirse a Internet. En esta contradicción entre progreso tecnológico constante y entorno natural en el que desenvolverse de manera intuitiva es en la que se sitúa la experiencia de uso de Internet de los entrevistados, continuamente dependientes de las potencialidades de la tecnología para desarrollar su vida diaria pero simultáneamente bombardeados y saturados con una cantidad de información, a través de una multiplicidad de medios y dispositivos, que escapa a sus capacidades de procesamiento, produciendo una sensación de estrés e incapacidad para seguir el ritmo de cambio social de un entorno tecnológico en el que parece que no ocurre nada relevante pero que está en constante mutación. En efecto, el problema de la experiencia de hiperconectividad es que los entrevistados destacan que gran parte de su “adicción” hacia el uso de los dispositivos, de las herramientas, aplicaciones y plataformas digitales, no tiene un fin concreto o práctico, sino que simplemente se despliega como forma de distracción, como antídoto contra el aburrimiento, lo cual deja en los sujetos la sensación de pérdida de tiempo, de no estar aprovechando suficientemente el gran abanico de potencialidades tecnológicas que les ofrece Internet. En la diatriba de un sistema que impele a los sujetos a ser continuamente productivos, a construir y reconstruir continuamente su identidad en base a sus elecciones personalizadas de estilo de vida, tal y como han destacado teóricos como Beck (2002) o Giddens (1996), los sujetos tienen habitualmente la sensación de que su uso de la tecnología nunca es suficientemente provechoso, atrapados en la vorágine consumista de un mundo de redes sociales, notificaciones y actualizaciones constantes que, sin embargo, no producen directamente un cambio sustancial en sus condiciones de vida. Esta falta de aprovechamiento de la tecnología y el estrés asociado a la

confiables para tamizar o diagnosticar este trastorno” (2007, p. 691). En el contexto español y en un texto más reciente, el psiquiatra Eparquio Delgado (2017) llega a las mismas conclusiones, destacando que no debe confundirse el mal uso que una persona pueda realizar de cualquier herramienta tecnológica, derivado de causas sociales o psicológicas, de la prevalencia de un trastorno psiquiátrico.

necesidad de actualización continua es especialmente relevante entre aquellos entrevistados que vinculan su uso de Internet con el uso de plataformas comunicativas, de entretenimiento y con el uso de redes sociales, mientras que está menos presente entre los jóvenes que realizan un uso más productivo de la red, vinculado con trayectorias de domesticación asociadas al mercado de trabajo o al ámbito académico. Del mismo modo, la propia experiencia previa de socialización tecnológica condiciona enormemente la experiencia actual de uso, de forma que los sujetos que han transitado procesos más intensos y diversificados de domesticación tecnológica también han desarrollado un conocimiento más profundo sobre las potencialidades diversas que ofrece Internet, mientras que los usuarios que han desarrollado una trayectoria más práctica, en la que el ciberespacio es, sobre todo, un entorno de consumo, entretenimiento e interacción social, suelen estar más atrapados en la espiral de actualización constante y conectividad múltiple que supone la red. No obstante, la experiencia de la hiper-conectividad está enormemente generalizada entre los entrevistados, ya que más que una cuestión vinculada con la pertenencia generacional, el momento vital o la condición social de los sujetos, se trata de una característica socio-histórica de nuestro tiempo, que afecta de una manera u otra a todas las personas insertas en el mundo informacional contemporáneo. Los distintos aspectos que constituyen el capital digital interiorizado (habilidades digitales, disposiciones hacia el uso de las TIC, representaciones sociales sobre la tecnología, auto-percepción de competencia y conocimiento sobre el mundo digital, motivación e interés, emociones y sensaciones vinculadas al uso, etc.), en todo caso, proporcionan a los sujetos las herramientas para desenvolverse en este entorno hiperconectado, constituyendo una importante ventaja informacional para ser capaces de transformar las potencialidades de la tecnología en beneficios tangibles, en resultados provechosos en el plano offline de la existencia.

“Creo que en esta nueva era de la información hay mucha sobreinformación, ¿no? Entonces como el fin es persuadirte a qué te quedes leyéndola, pues utilizan todas las herramientas que tienen y al final te satura el cerebro. Entonces es como, al final, al acabar el día, puedes pensar y dices ‘joder, me he comido de anuncios, me he comido de cosas que no me he dado cuenta, o que lo han utilizado para que luego consuma o lo que sea, de manera brutal’, ¿no? Entonces yo creo que eso no es positivo. Luego también, el hecho de que tengas tanto abierto, tantas cosas, al final te hace dispersarte mucho, ¿no? Entonces no centrarte una tarea y que todo se quede... Pero eso también tiene que ver con la personalidad de cada uno, ¿no? Pero al final es como, si no te organizas bien, puede ser inconveniente.” (EP9, Hombre 1993)

“Tiene como un punto enfermizo, de que si tengo cositas, necesito quitarlas todas, y además es que están en rojo, me están diciendo ‘quítame’, ‘léeme’. ‘Cinco correos sin leer’, ya, ya sé qué están sin leer. Entonces al final tengo que entrar y quitarlos, por no, me obsesiona que estén ahí. Entonces eso para mí es lo malo. Hiperconectado todo también, o sea, es como lo bueno y lo malo; lo bueno es estar hiperconectada pero lo malo también es estar hiperconectada. ‘¡Estabas en línea y no me has contestado!’.” (EP12, Mujer 1988)

“Luego a lo mejor sí que hay una sobreinformación sobre muchas cosas, pero sobre todo ahora, que somos más adultos (...) Pues exceso de información, pues por ejemplo que sale una cosa, (...) y en dos segundos tienes 40000 cosas diciéndote miles de cosas, en varias redes, y ya es como que no sé ni qué creer. No sé ni fiarme ya ni hasta de mi criterio, ¿sabes? Porque esa sobreinformación viene dada, pues yo qué sé, desde Eldiario, o Facebook, o yo qué sé, te metes en otra web y te dice otra cosa. Y por eso creo que hay una sobreinformación sobre muchas cosas, (...) un mensaje viaja en microsegundos por miles de personas.” (EP28, Hombre 1994)

La otra cara de la hiperconectividad la encontramos en la necesidad de aislamiento y desconexión del entorno informacional, que también aparece de manera recurrente en los discursos de los entrevistados. Aunque se trata de una comparación bastante malintencionada, como ya hemos destacado anteriormente, si asumimos durante un momento la metáfora de la adicción como forma de explicar la relación entre la juventud y las nuevas tecnologías podemos indagar en algunas aspectos que generalmente son pasados por alto en la mayor parte de la prensa o literatura de autoayuda que intenta incentivar un uso responsable y provechoso de la tecnología. En principio, analizando los discursos de los entrevistados, es fácil entender la dependencia del uso de los dispositivos tecnológicos y de la conectividad continua como una forma de adicción, como una necesidad de la que los sujetos no pueden desprenderse habitualmente. De este modo, sí que existen algunos aspectos individuales de dicha dependencia, como por ejemplo prácticas cotidianas rutinizadas de uso de los dispositivos que nos sirven para dar sentido a nuestra actividad diaria y que, por lo tanto, se desarrollan de manera automática, como cuando cogemos el móvil para consultar la hora o cuando atendemos continuamente a las nuevas notificaciones que nos llegan. Sin embargo, gran parte de esta dependencia tecnológica es, más bien, socio-estructural, se deriva de un entorno en el que se presupone en los sujetos la conectividad constante y la disponibilidad total: en las prácticas de interacción social, en el tiempo de trabajo, que se extiende más allá del horario de oficina, en el acceso a la información, que se realiza de manera inmediata para consultar dudas puntuales en cualquier lugar, incluso en las prácticas de ocio y entretenimiento, ya que la conectividad nos permite abstraernos y distraernos de los no-lugares que pueblan gran parte de nuestra vida cotidiana, como el uso del metro o el autobús, la espera en una ventanilla o en un restaurante, etc. Por lo tanto, no es tanto que los sujetos tengan una adicción individual hacia el uso de la tecnología, sino que el entorno informacional en el que desarrollan su vida diaria presupone en ellos un tipo de conectividad continua y móvil, asume que las personas son en verdad auténticos ciborgs, cuyos propios cuerpos están ampliados por los dispositivos tecnológicos, especialmente los teléfonos móviles, que les permiten interactuar dentro de la distopía ciberpunk que constituye la contemporaneidad. El deseo de desconexión, por lo tanto, es una experiencia muy habitual entre los jóvenes, asumible en determinados momentos puntuales y lugares específicos, como cuando los entrevistados mencionan cómo dejan el móvil en silencio o lo apagan cuando están en clase, en el trabajo, viendo una película o en cualquier otra situación en la que es necesario el aislamiento del mundo digitalmente accesible para focalizarse plenamente en el mundo físicamente presente.

“A mí me molesta mucho, porque que sí, que dicen que te están escuchando, pero al final me parece un poco como falta de respeto, porque si estamos nosotras juntas y querías que quedáramos, ¿por qué estás hablando con Pepita? Para eso haberte quedado en tu casa o haber quedado con Pepita, es que no tiene ningún sentido. A ver, que yo he sido la primera, ‘pues es que me va a llamar mi madre’, o ‘es que mi hermano no sé qué’. Vale, pues no pasa nada, eso es un día puntual, pero es que yo he estado en la típica cena de amigas y estábamos todas con el teléfono, o haciendo la típica foto de ‘ahh, hemos salido de cena’, o cualquier gilipollez de esas que me sienta fatal. Porque es como, no tengo que demostrarle nada a nadie y estoy aquí con mis amigas, porque lo que me apetece es veros y hace mucho que no os veo, punto.(...) A ver, depende de con quién, pero normalmente no tengo esa ansiedad de ‘ohh, me ha contestado, ya tengo que contestarle’. No, porque entiendo eso, que este servicio está para eso, o sea, no me estás llamando, no tengo que contestarte ya, me has mandado un mensaje, pues vale, lo puedo ver ahora, lo puedo ver en una hora o lo puedo ver mañana. Entiendo que no es urgente del todo. Si no, me estarías llamando.” (EP27, Mujer 1995)

El fragmento de entrevista que hemos presentado sobre estas líneas, justamente, nos lleva a reflexionar sobre la relación entre la necesidad estructural de conectividad –en este caso, tener que realizar una llamada importante– y el deseo de aislamiento o focalización en la realidad físicamente presente –en este caso, el momento de la cena con el grupo de amigas. Lo que es interesante, e irónico en cierta medida, es que las mismas capacidades y habilidades que permiten a los sujetos gestionar la hiperconectividad del mundo digital son las que, al mismo tiempo, también posibilitan una mejor gestión del tiempo de desconexión. De este modo, los jóvenes que han experimentado un proceso de socialización tecnológica más intenso y diversificado, donde se entremezclan experiencias auto-motivadas de aprendizaje en el uso de la tecnología con prácticas profesionales, así como usos prácticos vinculados a necesidades de comunicación con usos más desinteresados de ocio y entretenimiento, son los que se encuentran en una mejor posición para promover espacios y momentos de desconexión de la esfera digital. Esto es así porque los usuarios con un mayor nivel de capital digital interiorizado tienen más facilidades para distinguir las situaciones en las que una conectividad y disponibilidad constante es pertinente de aquellas en las que, simplemente, se trata de un encadenamiento a la espiral infinita de consumismo incesante que supone el ciberespacio. Así, pueden diferenciar las potencialidades productivas de la tecnología, filtrando de manera más eficiente entre la información superflua para expandir sus vidas en el entorno digital, mientras que el resto de los jóvenes tienen muchas más dificultades para utilizar las nuevas tecnologías para fines que vayan más allá del mero consumo interminable de novedades y actualizaciones constantes. En este sentido, son sumamente interesantes las experiencias de aquellos jóvenes que han vivido, en algún momento, un periodo de desconexión forzosa del mundo digital más duradero de lo habitual, ya sea por viajar a algún país en el que la conexión es más complicada, por tomar la decisión de desconectarse de alguna faceta del mundo digital (como las redes sociales, por ejemplo), por haberse quedado sin teléfono móvil durante un tiempo, etc. En estos casos, los entrevistados destacan cómo tras el shock inicial que produce este aislamiento, descubren que gran parte de las actividades digitales que realizaban eran superfluas y, en muchas ocasiones, son capaces de acostumbrarse de manera bastante rápida a su situación de desconexión. Volviendo a la metáfora médica, podríamos decir que el síndrome de abstinencia del mundo digital es, en líneas generales, bastante breve. La experiencia de estos casos de aislamiento digital, sean forzados o voluntarios, no nos debe llevar a subestimar la enorme importancia que el uso de la tecnología tiene para desenvolverse en el mundo contemporáneo, desde el mercado de trabajo hasta la comunicación con el contorno social del sujeto, pero sí que conduce a los entrevistados a reflexionar sobre la necesidad de todas sus prácticas digitales, diferenciando entre aquellos usos de Internet que realmente son imprescindibles en su trayectoria vital de aquellos que son simplemente superfluos, formas de distracción y de encadenamiento a un entorno digital fuertemente mercantilizado y en constante actualización, que sin embargo no conduce a los sujetos a estar necesariamente mejor informados, más capacitados o mejor preparados para el mundo hiperconectado que les rodea.

“Que esa es también la parte mala, digamos, o la menos buena, porque cuando necesitas estar conectado, si no puedes, es un problema. Y también a veces es un problema el estar conectado demasiado, porque efectivamente necesitas también tu espacio, tu soledad, y no es necesario y es contraproducente, creo, el estar, pues eso, hiperconectado y constantemente buscando la inmediatez” (EP14, Hombre 1985)

10.1.6. Presencia digital: privacidad frente a exposición

La última dimensión de la experiencia de uso de Internet que vamos a tratar tiene que ver con el asunto de la identidad y la presencia de los sujetos en el entorno digital, esto es, la manera en la que el ciberespacio erosiona las barreras entre el espacio de lo público y el espacio de lo privado. Como ya hemos destacado en diversas ocasiones, una de las características fundamentales de Internet es que la actividad digital de los usuarios siempre deja un rastro, una huella, a través de las distintas herramientas, servicios, plataformas o aplicaciones que constituyen la experiencia de uso de la red. Este rastro constituye una de las facetas del polisémico concepto de identidad digital²⁰⁸, vinculada con toda la información sobre nosotros mismos que queda presente en el ciberespacio a partir de nuestro uso cotidiano de los dispositivos digitales. En palabras de Pérez Subías, podemos definir la identidad digital, de manera muy somera, como el conjunto de *“rasgos del individuo que encontramos digitalizados y que están a disposición de los demás”* (2012, p. 55), una problemática fundamental en la sociedad actual, ya que la información digitalizada, volviendo a parafrasear a este autor, tiene una gran persistencia, lo que significa que es prácticamente imposible, en la actualidad, interactuar de una manera adecuada a través de las diferentes plataformas que constituyen el entorno online sin ir dejando un continuo rastro de nuestras interacciones en red, que se traduce en una gran variedad de datos de diversa naturaleza: datos personales como la edad, el sexo, la procedencia geográfica, el tipo de equipo tecnológico, sistema operativo o red desde la que estamos accediendo, datos vinculados con nuestra actividad online, como webs consultadas, aplicaciones utilizadas, bienes y servicios adquiridos, tipo de contenidos con los que interactuamos en redes sociales, entre un largo etcétera. Esta amalgama de información nosotros mismos y nuestra actividad puede ser, posteriormente, utilizada por diversas instituciones –desde empresas del sector tecnológico, pasando por la propia administración, hasta los mismos ciudadanos– para diversos fines, desde la acumulación y análisis de Big Data con fines comerciales y de segmentación estratégica, el marketing político, el control y vigilancia sobre la actividad de los ciudadanos o la búsqueda de los datos personales de alguien. Aunque en este apartado no tenemos suficiente espacio para centrarnos en las implicaciones de esta continua presencia del sujeto en la esfera digital en términos de ciberseguridad o derechos de la ciudadanía, sí que podemos extraer algunas conclusiones sobre la erosión entre los ámbitos público y privado (Metzner-Szigeth, 2009, p. 20) que se produce en el ciberespacio a través de las experiencias de uso de Internet de los entrevistados, que desarrollan su actividad digital en la tensión intersticial entre el anonimato y la privacidad que garantiza la ausencia de contacto presencial de la interacción mediada digitalmente y el persistente rastro que su identidad digital deposita en el ciberespacio.

Comenzando por el polo de la privacidad, es evidente que el uso de las nuevas tecnologías, al posibilitar formas de interacción social y de accesibilidad a la información desligadas de la gestualidad, que se asocia al cuerpo, y de la oralidad, que se asocia a la voz, permite un nivel de anonimato y privacidad mucho mayor a otras formas de comunicación como pueden ser la interacción cara a cara o el teléfono. En este sentido, se sitúa a la par de medios como la escritura, con la ventaja de posibilitar una transmisión de la información mucho más rápida, superando las

²⁰⁸ Para mayor profundización sobre el papel de la tecnología como mediador fundamental de los procesos de construcción de la identidad personal y social de los sujetos en el entorno digital, nos remitimos al capítulo 1 de esta tesis. También puede consultarse un buen resumen de esta perspectiva teórica particular sobre la identidad digital en el trabajo de Castañeda y Camacho titulado *Desvelando nuestra identidad digital* (2012). En este epígrafe, en todo caso, nos centramos en la definición técnica del concepto, vinculada con los trabajos sobre seguridad, anonimato y privacidad de los usuarios en la red (Camp, 2004; Pérez Subías, 2012).

barreras espaciales y temporales, pero con el inconveniente de dejar siempre un rastro, una huella, en el entorno digital. Esta falta de presencia física que caracteriza a buena parte de las actividades digitales de los jóvenes es un aspecto muy relevante de los procesos de domesticación tecnológica y alfabetización digital, de forma que, en muchas ocasiones, los usos que los sujetos realizan de Internet son fundamentalmente solitarios, al menos en el sentido de la presencia física. Esto es especialmente evidente en el caso de los teléfonos móviles, pero también, por ejemplo, en el de los ordenadores portátiles, los dos tipos de dispositivos tecnológicos más frecuentemente utilizados entre los jóvenes. Así, a diferencia de los tradicionales ordenadores de sobremesa desde los que los entrevistados accedían a Internet durante su adolescencia, los ordenadores portátiles y los teléfonos móviles se configuran como equipamientos personales, en los que el sujeto vuelve a ser una parte importante de su identidad personal, de los programas y aplicaciones que más utiliza, de sus fotos, sus documentos, sus contraseñas de acceso a las diferentes plataformas del mundo digital y, en definitiva, todo un abanico de datos personales que individualizan nuestra experiencia de conectividad mediante los procesos de segmentación estratégica de los contenidos impulsados por las diferentes empresas y organización que ofrecen servicios en la Web 2.0. De esta manera, gran parte de la experiencia de navegación a través del océano del ciberespacio, de apropiación de las diferentes herramientas del entorno informacional, es una experiencia presencialmente solitaria, de conexión entre el individuo y el mundo a través de la mediación de la tecnología. Quizás es por ello que la red se concibe, habitualmente, como un espacio anónimo en el que interactuar de manera segura, sin miedo a ser observados y juzgados, con entorno en el que ejercer nuestra libertad de acción más allá de los constreñimientos espaciales, sociales, culturales o económicos de nuestra realidad offline. Sin embargo, esta sensación de privacidad es solo eso, una sensación, una reminiscencia de los tiempos de la Web 1.0, de los foros y los chats, de una época en la que no era necesario activar la opción de incógnito de los navegadores, porque probablemente nuestra actividad digital nunca ha estado más monitorizada como ahora, un momento histórico en el que las huellas de nuestra interacción con el mundo digital –rastreadas, apiladas, agregadas, comparadas y analizadas en forma de bits– constituyen la forma de mercancía más valiosa para el capitalismo informacional, en el que todos somos los clientes de la propia información que ayudamos cotidianamente a producir. Esta ambivalencia entre la sensación de anonimato y la exposición constante la encontramos en el siguiente fragmento de entrevista, en el que un joven nacido en 1994 intenta destacar las diferencias en términos de sensibilización hacia el uso de Internet entre su generación y los adolescentes más jóvenes que él. El texto es sumamente revelador porque nos muestra un ejemplo claro de este tipo de discursos sensacionalistas sobre la pérdida de privacidad en el entorno informacional, atribuyendo esta exposición a la falta de madurez y el uso inadecuado de las nuevas generaciones, por lo que en cierta medida reproduce el mismo discurso que unos pocos años atrás habríamos podido encontrar en los medios sobre las personas de su posición generacional. Asimismo, el fragmento también destaca dos temas relevantes, el del rastro que dejan nuestras interacciones en red, del que ya hemos hablado, y el problema del ciberacoso entre los adolescentes, que también constituye una problemática muy relevante en el contexto mediático y académico²⁰⁹.

²⁰⁹ Aunque no podemos desarrollar el tema del ciberacoso a través de los medios digitales, ya que se trata de una temática que únicamente aparece en nuestras entrevistas de manera tagencial, asociada precisamente a estos procesos de exposición de los sujetos en el ámbito digital, a la erosión entre el ámbito privado y el público, es evidente que se trata de un problema muy presente en la agenda mediática desde hace más de 15 años. En el contexto académico, podemos citar algunas investigaciones desarrolladas en el ámbito español (Giménez et al., 2015; del Río et al., 2009), si bien la literatura anglosajona sobre el tema es muchísimo más amplia, incluyendo aportaciones interdisciplinarias

“Entonces es algo que nosotros nos hemos criado con ello, no sabíamos que podría llegar a ser tan malo en muchos aspectos, pero al final esto tiene un lado bueno y un lado malo siempre. Lo que pasa es que los chicos, anda que no salen casos de ciberacoso, de chicos que se suicidan porque sufren acoso en la escuela, y también sufren acoso por Internet. Y dices, joder, esto es un problema que los chicos sean... Porque acoso en los institutos siempre ha habido, pero ya llevarlo un paso más, es como que al final las personas están muy desprotegidas. Internet lo que hace es desprotegerte de todo, porque si tú te abres un Facebook tienes la posibilidad de que cualquier persona pues te chantajee con cualquier cosa, si lo has hecho mal, si te han tomado una foto que no te gusta o cualquier cosa, has hecho el ridículo y te han hecho una foto. Entonces es algo que, al final, la información se va a quedar ahí para siempre, cualquier tipo de circunstancia, y te puedes hacer chantaje, *ciberbullying*. La gente es mala, entonces hacen un uso malo del Internet” (EP3, Hombre 1994).

En el polo de la exposición digital y la presencia online, es sumamente interesante cómo la mayor parte de prácticas comunicativas cotidianas de los entrevistados se realizan con personas a las que conocen físicamente, con las que también tienen contacto cara a cara. De hecho, el uso de aplicaciones de mensajería instantánea (como Whastapp o Telegram), el correo electrónico y la mayor parte de la interacción a través de redes sociales –con la excepción de Twitter, en algunos casos– se fundamenta a través de la exposición voluntaria de la propia persona un entorno social determinado, ya sea el grupo de amigos, familiares, conocidos, compañeros de trabajo, compañeros de estudios o, en el caso de aquellas personas que tienen sus perfiles en redes sociales abiertos, a todo el entorno digital. Por lo tanto, una parte fundamental de la exposición digital de los entrevistados es voluntaria y consciente, si bien el ámbito de exposición personal puede estar delimitado o constreñido a un grupo reducido de personas –en las comunicaciones de Whatsapp, las conversaciones se circunscriben a la propia interacción interpersonal o a los miembros del grupo al que se envíe la información; en el caso de las redes sociales, generalmente puede elegirse quién va a poder ver la información que se publica, ya sean los grupos de amigos/contactos, los contactos de los contactos o el público en general. Esto no quita que existan fallas en estos sistemas de control de seguridad, ya que el conocimiento sobre el grado de exposición al que nos sometemos a través de las diferentes plataformas digitales varía enormemente en base al capital digital interiorizado y el capital cultural de los entrevistados; así, generalmente, aquellos sujetos que han desarrollado una trayectoria tecno-biográfica más intensa en el uso de los ordenadores, a diferencia de los teléfonos móviles, tienen una mayor sensibilización sobre la exposición continua a la que nos sometemos en el ciberespacio. De hecho, a partir del análisis de nuestras entrevistas, no puede establecerse una relación clara entre género o edad con respecto al grado de preocupación por la exposición online, ya que creemos que este tipo de cuestiones están más relacionadas con el tipo de socialización tecnológica que han experimentado los sujetos. Así, generalmente los jóvenes que han transitado trayectorias

entre sociología, psicología o pedagogía. En este sentido, una revisión de la literatura sobre el tema la encontramos en el libro *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age* (Kowalski et al., 2012), en texto de Talves y Nunes (2014) sobre bienestar infantil y derechos de la infancia. Para un meta-análisis sobre la investigación empírica en el tema recomendamos el reciente artículo de Kowalski, Giumetti, Schroeder y Lattanner (2014) y, para desentrañar la relación entre ciberacoso y acoso presencial, el artículo de Kowalski y Limber (2013) publicado en el *Journal of Adolescent Health*. Finalmente, tenemos el texto de Slonje, Smith y Frisén (2013) sobre la naturaleza del ciberacoso y estrategias de prevención resume los problemas de definición y medición asociados a la investigación sobre ciberacoso, destacando el necesario abordaje interdisciplinar de esta problemática, la importancia de combinar aproximaciones cuantitativas y cualitativas en el trabajo empírico y destacando la relevancia de los factores contextuales en el desarrollo de prácticas de acoso inter-personal, tanto en el ámbito de la escuela como en su prolongación al entorno digital.

prácticas y vinculadas al smartphone son menos conscientes de los riesgos del entorno digital; o, para decirlo de manera más precisa, la sensibilización sobre los problemas de pérdida de privacidad en Internet está bastante generalizada, ya que se trata de un discurso muy extendido en la propia agenda mediática²¹⁰, pero creemos que aquellos jóvenes que han desarrollado procesos de socialización tecnológica menos expertos, más vinculados con el uso práctico que con la experimentación desinteresada, han adquirido menos destrezas digitales para protegerse de esta problemática, por lo que son menos proclives a utilizar la navegación privada o de incógnito, a utilizar gestores de contraseñas, a preocuparse por limpiar de malware sus dispositivos, a configurar de manera detallada las opciones de privacidad de las redes sociales, etc. No se trata, en este sentido, de que estas personas no se preocupen por su exposición en el entorno digital, sino que no han interiorizado la variedad de herramientas y tareas que pueden llevar a cabo para proteger su intimidad en el mundo digital.

“Pues, es verdad que en realidad que, con las cláusulas estas que dicen de ‘acepto las condiciones’, pues seguramente que ahí, nadie se las lee, seguramente. Bueno, que nade se las lee. Pues seguramente que te pongan que te pueden coger hasta el DNI de tu gato, ¿sabes?, pero bueno, pues intento pues... Por ejemplo, el tema de dinero, tarjeta, en ninguna página que no sea oficial y ponga segura en la página, que sea segura y que sepa que es de la empresa. Entonces, cuando son empresas así grandes sí que es verdad que les interesa que al cliente no le quiten los datos, porque entonces no vuelven a confiar en la empresa, ¿no? Y eso, intentar no meterme en páginas ni descargarme cosas en sitios que yo sepa que me pueden colar algún virus. A lo mejor, si me lo descargo, pues revisar un poco dónde me la han podido colar, ¿no? Pero bueno, eso.” (EP9, Hombre 1993)

“Yo imagino que antes también estaríamos controlados por otros medios. O sea, con la KGB imagino que también había escuchas. Pero en términos generales, estás muy condicionado. Y el sentimiento de libertad que tienes no es tan real, es decir, no eres libre, estás condicionado por los medios, las cuestiones sociales de cada momento, etcétera. Pero no, no tiene por qué ser negativo como tal, si tú ya sabes que está ahí, pues utilízalo lo mejor que puedas para acceder a lo máximo que puedas” (EP15, Mujer 1993)

Por otra parte, es importante adentrarnos precisamente en el análisis de aquella información que los usuarios comparten de manera involuntaria en el uso cotidiano de las nuevas tecnologías, que tiene que ver con los datos sobre nuestra navegación digital recopilados por las distintas plataformas digitales, páginas web, redes sociales, servicios de comercio electrónico, aplicaciones móviles o motores de búsqueda. Es evidente que una parte del discurso catastrofista sobre el uso que la juventud realiza de las nuevas tecnologías suele destacar la falta de conciencia

²¹⁰ En el ámbito institucional, el problema de la ciberseguridad, especialmente asociada con los más jóvenes y menores de edad, es una preocupación importante en la agenda política, como muestra la elaboración de campañas de concienciación y guías sobre el uso responsable de las herramientas digitales por parte de la Agencia Española de Protección de Datos y el Instituto Nacional de Ciberseguridad (AEPD, 2018). Esta preocupación también ha alcanzado la agenda mediática, de forma que existe una amplia variedad de artículos de prensa, guías o tribunas de opinión sobre el problema de la privacidad de los menores en la red, como muestran los siguientes ejemplos (acceso el 26 de noviembre de 2018):

(-) https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2018-11-01/apps-infantiles-publicidad-anuncios_1638113/ (Villarreal, 2018).

(-) https://www.abc.es/tecnologia/consultorio/abci-como-proteger-privacidad-menores-internet-201804172136_noticia.html (ABC Tecnología, 2018)

(-) <http://www.cmmedia.es/noticias/castilla-la-mancha/unicef-nos-ensena-a-proteger-la-privacidad-de-menores-en-internet-y-redes-sociales/> (CMM, 2018)

o responsabilidad sobre la información que publican en Internet, presentando a los adolescentes y jóvenes como personas despreocupadas e irresponsables que no son conscientes de la constante exposición y la pérdida de privacidad asociada con sus usos de las nuevas tecnologías, si bien la evidencia empírica apunta justamente a lo contrario, a que los jóvenes cuidan más su imagen en el entorno digital que los adultos²¹¹. Además de la evidente crítica al aspecto moralista y normativo que este tipo de caracterizaciones estereotipadas de la juventud presentan, en nuestra investigación nos hemos encontrado, en líneas generales, con una preocupación bastante acentuada de los entrevistados por proteger su privacidad en el entorno digital y una gran sensibilización hacia los riesgos de la exposición online. A diferencia de Blank, Bolsover y Dubois (2014), nuestra investigación no nos permite comparar las representaciones de los jóvenes sobre los riesgos de la exposición digital con las de los adultos, pero sí que nos permiten indagar en profundidad sobre la propia experiencia a través de la cual los entrevistados gestionan su presencia personal en el ciberespacio. En líneas generales, la mayor parte de los entrevistados son conscientes de que la información que intercambian a través de los medios digitales no es privada, que puede ser captada por personas e instituciones ajenas a las que se dirige la comunicación. Sin embargo, esta preocupación constante por la persistencia de todas nuestras actividades en el mundo digital, desde nuestra propia movilidad corporal triangulada por los sistemas de geolocalización y las antenas de telefonía móvil hasta el historial de nuestras búsquedas en Internet inhibiría cualquier tipo de actividad mediada digitalmente, motivo por el cual los entrevistados suelen poner esta preocupación en suspenso cuando interactúan en el mundo digital. En este tema, la mayor parte de los entrevistados desarrollan una actitud cínica, de despreocupada preocupación: están muy sensibilizados hacia los riesgos que atañe la exposición de datos personales en el entorno informacional, como ya hemos destacado más arriba, pero simplemente las herramientas digitales son tan necesarias para desenvolverse en la sociedad actual que una desconexión total del mundo digital sería contraproducente, en términos de mantenimiento de los vínculos sociales, acceso a la información, entretenimiento, búsqueda de trabajo, formación y capacitación personal, contratación de servicios, compra de productos, etc. Por lo tanto, dejan a un lado esta preocupación para intentar aprovechar las potencialidades que les ofrecen las tecnologías digitales, lo cual no quiere decir que los jóvenes sean irresponsables o desconocedores de los riesgos que atañe el uso de las TIC. Como destacaban Blank, Bolsover y Dubois (2014), los jóvenes están, en términos comparativos, más concienciados hacia los riesgos del uso de la tecnología que gran parte de los adultos, ya que la sensibilización hacia el uso responsable de la tecnología no pudo reducirse a una especie de decálogo

²¹¹ Aunque no tenemos como objetivo de esta tesis analizar críticamente la presencia de este tipo de discursos catastrofistas sobre la responsabilidad del uso que los jóvenes realizan de las nuevas tecnologías, sí que podemos recoger algunos trabajos que han recogido evidencia empírica al respecto. En el contexto español, es relevante la reciente investigación de Rodríguez García y Magdalena Benedito sobre *Perspectiva de los jóvenes sobre seguridad y privacidad en las redes sociales* (2016), donde se destacan algunas carencias en términos de ciberseguridad y uso responsable de Internet a través de un cuestionario realizado entre 170 adolescentes. Aunque la perspectiva es evidentemente criticable por su dimensión moralista y normativa de los comportamientos juveniles y por su falta de representatividad, sí que intenta concretar algunos problemas concretos relacionados con la exposición digital, como son el bajo conocimiento sobre las políticas de privacidad de las redes sociales, el bajo nivel de seguridad de las contraseñas, la facilidad para agregar nuevos contactos, así como para compartir imágenes y vídeos, pero también se observa que los adolescentes, en general, sí que están preocupados por su privacidad en el entorno digital (Rodríguez García y Magdalena Benedito, 2016, pp. 44–45). Fuera de nuestras fronteras, un estudio de la Universidad de Oxford titulado *A New Privacy Paradox: Young people and privacy on social network sites* (Blank et al., 2014) ha mostrado recientemente una correlación negativa entre edad y preocupación por la privacidad, lo que se traduce en que “es más probable que los jóvenes, frente a los adultos, hayan emprendido alguna acción para proteger su privacidad” (2014, p. 1).

prescriptivo sobre los buenos y los malos usos de Internet producido desde la prensa sensacionalista²¹², sino que tiene que ver con la auto-capacitación constante hacia la comprensión y el entendimiento de las herramientas tecnológicas con las que interactuamos en nuestra vida cotidiana. En este sentido, factores como el capital cultural, el capital digital interiorizado y el aprendizaje continuado en el uso de la tecnología a través del ensayo y error, de la experimentación auto-motivada con los dispositivos, nos parecen mucho más importantes que variables como el sexo o la edad a la hora de desarrollar un uso provechoso de las nuevas tecnologías, minimizando los riesgos asociados a las mismas.

“A modo de conclusión propia, yo creo que las redes sociales, Internet, están genial porque permiten compartir información, permiten acercar personas, permiten comunicarte de una forma rápida y dinámica. Pero que sigo diciendo que hay que tener mucho cuidado con ellas, hay que hacer un uso juicioso, pero tampoco hay que pensar, por ejemplo, en los adolescentes, ‘pues no les dejes usar’. Pues no, porque lo van a usar y eso les va a crear frustración. Entonces lo que hay que hacer es empezar a plantearse que es otro tipo de comunicación y por ejemplo a educar un poco desde pequeños, para que los usen (...) de forma adecuada desde el principio. Y que es eso, que hay que tener mucho cuidado porque a veces luego pues se pueden tener muchos malentendidos. (...) Por ejemplo, siempre soy consciente de que todo lo que está en las redes sociales se queda allí para siempre. Básicamente, que por mucho que digas ‘lo voy a borrar, yo qué sé’, que tú sepas que es una huella que vas a dejar ahí para siempre. Que eso es algo que he aprendido con el tiempo, porque era la primera que subía mis fotos de botellón, cuando era más joven. Entonces que tienes que tener cuidado con esas cosas, con que conversaciones tienes, o sea, que no te lo tomes, que no es lo mismo que tener una conversación con una persona” (EP18, Mujer 1991)

10.2. CAPITAL DIGITAL Y APROVECHAMIENTO TECNOLÓGICO

Finalmente, en esta sección vamos a centrarnos en la reconstrucción de las formas de aprovechamiento tecnológico que desarrollan los jóvenes a lo largo de su trayectoria tecnobiográfica, esto es, en el tercer nivel de la brecha digital (Van Deursen y Helsper, 2015b; Ragnedda, 2017): las desigualdades vinculadas con los resultados tangibles offline que los sujetos obtienen del uso de las nuevas tecnologías. Durante la mayor parte del análisis cualitativo hemos intentado vincular el ámbito particular de la accesibilidad diferencial a los distintos dispositivos tecnológicos que los entrevistados describen durante las entrevistas con el plano más general de la importancia que las tecnologías juegan en su vida cotidiana, posibilitando nuevas formas de comunicación e interacción social, desligando el acceso a la información de la necesaria presencialidad física, configurándose como un espacio emergente de consumo y entretenimiento o, en definitiva, mediando la experiencia práctica que los sujetos tienen con la realidad externa. En la medida de lo posible, hemos intentado evitar la falacia del dualismo offline-online que describíamos en el marco teórico y que suponía uno de los problemas principales de los estudios sobre brecha digital de uso, ya que se habían limitado a establecer tipologías de competencias digitales o actividades digitales más habituales entre la población, pero no habían conseguido integrar esta multiplicidad de formas de uso de las nuevas tecnologías con los aspectos más

²¹² Como ejemplo paródico sobre este tipo de prensa sensacionalista, *“el escalofriante vídeo sobre los peligros de internet para los niños en el que nada es lo que parece”* (HuffPost, 2018) o *“10 consejos para proteger a los niños en Internet”* (Luzardo, 2008), en el que podemos leer perlas como que *“pornografía, satanismo, alcoholismo, drogadicción, anorexia y pedofilia son solo algunos de los temas y peligros a los que están expuestos los niños cuando usan Internet”*

inmanentes de la trayectoria vital de los sujetos. Del mismo modo, también debemos evitar las aproximaciones maximalistas y universalistas hacia el fenómeno de la desigualdad digital, que entienden que la reproducción de las desigualdades sociales a través del acceso diferencial a los dispositivos tecnológicos se produce de manera automática, mecánica e independiente del contexto económico, cultural y social en el que se utiliza Internet. De hecho, *"la idea de que un acceso inadecuado a Internet siempre supone una desventaja social no está en línea con el conocimiento existente sobre esta materia"* (Lupač, 2018, p. 159), sino que precisamente la articulación entre uso diferencial de Internet y movilidad social depende del nivel de incrustación de esta tecnología en las instituciones y rutinas de uso, por un lado, peor también de la imposibilidad o dificultad de obtener los mismos beneficios (comunicativos, informacionales, de interacción con la administración, de entretenimiento, de búsqueda de trabajo, etc.) por medios alternativos, no vinculados con el uso de Internet (Lupač, 2018, p. 161).

En esta última sección, por lo tanto, vamos a centrarnos en la reconstrucción del ciclo de retroalimentación entre estructura social y desigualdad digital en términos de la teoría de los capitales de Pierre Bourdieu²¹³. Así, por un lado, mostraremos los principales procesos de transferencia entre el capital económico, cultural y social con respecto al capital digital, destacando cómo los recursos económicos disponibles, la capacitación cultural y las redes de relaciones sociales en las que el sujeto se encuentra inmerso son enormemente importante a la hora de delimitar los procesos de adquisición de capital digital por parte de los jóvenes, tanto en su faceta objetivada (acceso material) como interiorizada (habitus). Asimismo, también mostramos los mecanismos por los cuales el capital digital puede ser movilizado para transformarse en capital económico, cultural y social, intentando alcanzar el tercer nivel de la brecha digital, que tiene que ver con el aprovechamiento tecnológico, con la obtención de beneficios offline (Ragnedda, 2017) o resultados tangibles (Helsper et al., 2015) que los sujetos obtienen en el uso que realizan de las nuevas tecnologías. De este modo, podremos desentrañar el ciclo dialéctico de retroalimentación entre desigualdad digital y estratificación social, mostrando cómo la brecha digital no constituye una desviación no deseada del proceso lineal y universal de digitalización de la sociedad, sino un producto mismo del modo de producción del capitalismo informacional. Como destaca Lupač (2018), la desigualdad digital es el producto inevitable del auge de la sociedad de la información y la economía neoliberal globalizada, por lo que el capital digital se erige como una herramienta conceptual útil para desentrañar cómo los sujetos, en base a sus prácticas sociales digitalmente mediadas, contribuyen a la multiplicación e intensificación de la desigualdad en el entorno informacional.

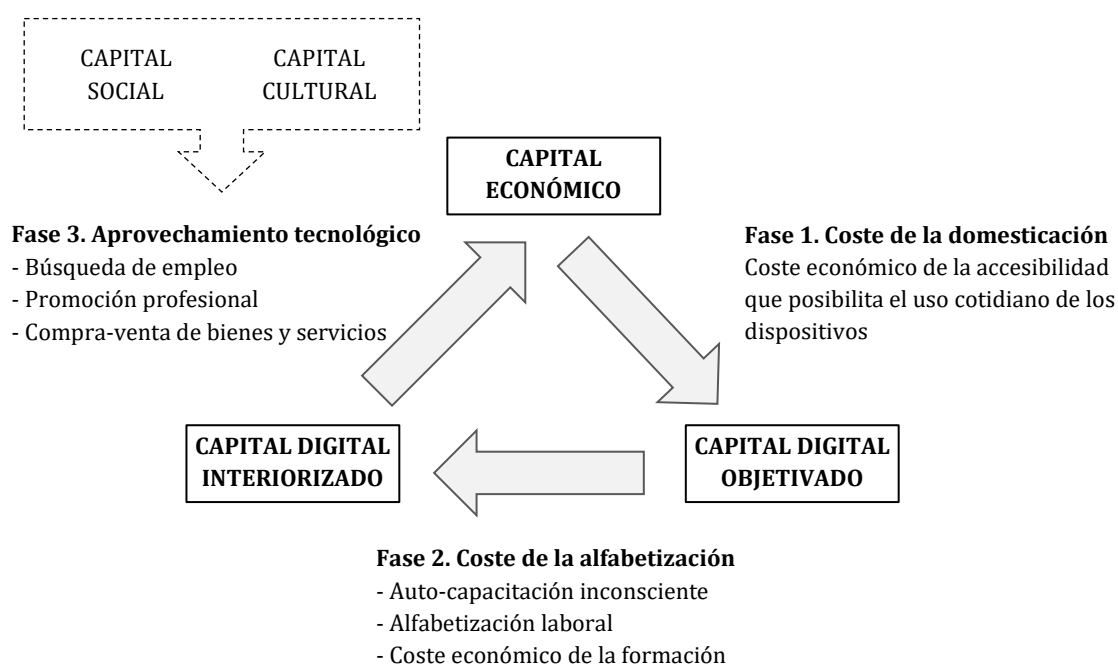
10.2.1. Mecanismos de transferencia entre el capital económico y el capital digital

Como ya hemos mencionado, el capital económico supone la forma más importante de capital en nuestro actual sistema, ya que es la única que es directamente convertible en títulos de propiedad (Bourdieu, 2001, p. 131), suponiendo el mediador básico para la adquisición de bienes y servicios dentro de una economía capitalista. De esta forma, mientras que otras especies de capital, como el cultural y el social, pueden actuar de manera indirecta para posibilitar una determinada inserción del actor social dentro de aquellos campos específicos en los que estas fuerzas adquieren valor, en el caso del capital económico encontramos una relación prácticamente directa entre los recursos monetarios de los que dispone el sujeto y su posibilidad de acceso a los distintos bienes y servicios que se intercambian dentro del mercado –en el sentido más estricto

²¹³ Ver capítulo 4 para una presentación más en profundidad del concepto de capital digital

de la palabra mercado. Con el auge de la sociedad de la información, por supuesto, alcanzamos un nuevo modelo productivo, lo que Castells ha llamado tercera revolución industrial (2011a, p. 62), que se caracteriza por el hecho de que la producción y distribución de la información a escala global se convierte en la principal mercancía sobre la que se asienta la economía, de forma que todos los actores de la sociedad digital no son meros receptores pasivos de información, sino creadores activos de los contenidos que configuran el entorno digital mismo. Este carácter interactivo y multi-direccional en la producción y distribución de conocimiento en red no altera, sin embargo, el factor estructural básico sobre el que se asienta toda economía de mercado, esto es, la importancia del intercambio de bienes y servicios, en este caso tecnológicos, bajo el amparo del dinero como unidad básica de medida y comparación entre mercancías. Así, es posible que la digitalización haya democratizado enormemente las formas de acceso a la información, pero la importancia del capital económico en el nuevo entorno informacional no se ha reducido ni un ápice, ya que precisamente son los recursos económicos los que posibilitan el acceso a los dispositivos y equipamientos tecnológicos, la contratación de los proveedores de Internet y de los servicios de telecomunicaciones que permiten, en primer lugar, el acceso de los sujetos a Internet. Como ya hemos visto con anterioridad, la domesticación tecnológica precoz es un aspecto fundamental para la adquisición de disposiciones proactivas hacia el uso de los dispositivos digitales y para el desarrollo de trayectorias tecno-biográficas de socialización intensa con el uso de la tecnología, que permiten engendrar dinámicas de alfabetización digital de largo recorrido, en las que las competencias y destrezas en el uso de las TIC se van incorporando progresivamente en distintos momentos de la vida, a partir de las motivaciones y necesidades experimentadas por los sujetos. Además, estamos de acuerdo con las teorías generacionales (Taipale et al., 2018a) que destacan cómo la incorporación de la tecnología en momentos específicos de la vida de las personas condiciona las ulteriores experiencias de uso de las mismas.

Figura 39. Ciclo de retroalimentación entre el capital económico y el capital digital



Fuente: Elaboración propia.

De este modo, si los recursos económicos continúan siendo la forma más básica de estratificación social dentro del entorno informacional, debemos centrarnos, en primer lugar, en los procesos de transformación y transferencia entre el capital económico y el capital digital, para posteriormente analizar, en epígrafes posteriores, las dinámicas específicas asociadas con otras especies de capital, como son el cultural y el social. Este proceso de transformación, sin embargo, se entiende mejor si lo analizamos como un ciclo de retroalimentación recíproca en tres fases, que parte del capital económico, posibilita el acceso a las TIC a través del capital digital objetivado, a su vez se interioriza en habitus a través de las formas de uso de la tecnología, conformando lo que denominamos capital digital interiorizado, para finalmente proyectarse de nuevo a la realidad social a partir de las formas de aprovechamiento tecnológico, esto es, los resultados tangibles que los sujetos obtienen en el uso que realizan de la tecnología. En la figura 39 encontramos un esquema simplificado de este proceso cíclico de ida y vuelta entre el capital económico y las dos formas del capital digital que desarrollaremos a continuación a partir de las tres fases principales que nos permiten entender este proceso de transferencia entre capitales.

Fase 1. El coste económico de la domesticación tecnológica. Como punto de partida, no es realmente ninguna novedad dentro de la investigación sobre brecha digital señalar que el primer mecanismo de transferencia entre capital económico y capital digital tiene que ver con el coste económico de la domesticación tecnológica. El coste monetario de los dispositivos tecnológicos que forman parte de nuestra realidad contemporánea supone el factor más básico y primordial de exclusión digital, asociado con lo que hemos denominado recurrentemente primer nivel de la brecha digital²¹⁴. Los equipamientos tecnológicos no son diferentes de otro tipo de productos que se intercambian bajo reglas de mercado dentro de una economía capitalista, por lo que disponer de los recursos económicos suficientes para poder adquirirlos supone la primera forma de desigualdad digital entre las personas, así como el primer factor de transferencia entre el capital económico y, en este caso, el capital digital objetivado, esto es, los bienes culturales que, dentro del entorno informacional posibilitan la accesibilidad a la red. Sin embargo, como ya hemos destacado con anterioridad, la mera conectividad a Internet no supone, en la actualidad, un factor relevante de desigualdad digital entre los jóvenes españoles, ya que el uso diario de Internet está enormemente generalizado entre este colectivo, por lo que podría parecer que este primer nivel de la brecha digital ha desaparecido completamente. Nada más lejos de la realidad, puesto que, como también hemos analizado, la brecha digital de acceso ya no puede conceptualizarse en términos dicotómicos (*haves vs have nots*), sino que el acceso es una cuestión poliédrica en la que hemos que tener en cuenta dimensiones como la variedad y tipo de dispositivos desde los que se accede a Internet, las prestaciones y características de estos dispositivos, encuadradas en lo que se ha denominado, de forma muy general, calidad del acceso (Robinson, 2009), en la posibilidad de mantener el acceso a lo largo del tiempo (Gonzales, 2016)

²¹⁴ Esto no quiere decir que el coste económico sea el único factor de exclusión digital relevante desde el punto de vista estructural, ya que existen otra serie de factores materiales, como por ejemplo el ámbito geográfico de residencia, que también condicionar las posibilidades de acceso. Generalmente, las posibilidades de acceder a los mejores servicios tecnológicos las encontramos en las grandes ciudades, mientras que en algunas zonas rurales o más apartadas en ocasiones no existe cobertura, no hay acceso a redes de fibra óptica o las prestaciones son más reducidas, independientemente del capital económico que los sujetos puedan movilizar. Para una profundización en estos aspectos socio-espaciales de la desigualdad digital, que escapan los límites de esta tesis, pueden consultarse los clásicos estudios sobre la difusión del acceso a Internet (Greenstein y Prince, 2006), el trabajo sobre desigualdad digital en entornos urbanos de Beauchamps (2012) o los estudios sobre accesibilidad en entornos rurales (Velaga et al., 2012).

o en lo que Van Deursen y Van Dijk han llamado recientemente acceso material (2018)²¹⁵. Por lo tanto, el capital económico sigue siendo un factor fundamental de distinción social, ya que permite delimitar a qué tipo de dispositivos podemos acceder. Más que el hecho de disponer de un smartphone o de un ordenador, lo que importa actualmente es de qué gama es ese dispositivo. Así, no es lo mismo disponer de un iPhone de última generación o un móvil Android de alta gama, que puede costar más de 1000 euros, frente a tener que conformarse con un dispositivo de gama de entrada, que puede conseguirse menos de 100. Del mismo modo, no tiene las mismas prestaciones un ultrabook con un i7, un disco duro SSD y una tarjeta gráfica dedicada que un netbook de 200 euros con un procesador desfasado tecnológicamente. Tampoco implica la misma calidad de acceso poder disponer de un ordenador de sobremesa para jugar con una tarjeta gráfica de última generación y un monitor 4K que tener que utilizar el viejo equipo familiar, que ni siquiera tiene suficiente memoria ni capacidad para poder recibir las últimas actualizaciones. Lo mismo ocurre con el hecho de poder disponer de una televisión de alta definición con el sistema Smart-TV, con el hecho de poder contratar una plan más avanzado con el proveedor de telecomunicaciones, que garantiza un mayor ancho de banda en el hogar, una mayor cantidad de datos en el teléfono móvil o, por ejemplo, que permite el acceso multi-Sim desde diversos dispositivos. Más allá de intentar reconstruir todas las opciones de accesibilidad posibles, lo que nos interesa resaltar es que el principal mecanismo de transferencia entre el capital económico y el capital digital objetivado se deriva de las condiciones específicas en las que los sujetos pueden acceder a los dispositivos tecnológicos, ya que el acceso a Internet no puede entenderse, en la actualidad, en términos binarios o dicotómicos, sino precisamente en la multiplicidad y complementariedad de formas diversas de conectividad. Evidentemente, existen otros factores importantes más allá del económico, como es la propia motivación e interés personal de los sujetos para el uso de los dispositivos, que se derivan de sus propias trayectorias de socialización tecnológica, los espacios sociales específicos de uso de las TIC y su propio capital cultural. Así, un joven interesado particularmente en videojuegos priorizará la adquisición de un ordenador para jugar frente a un teléfono móvil de alta gama, mientras que alguien que requiera de una alta productividad en movilidad quizás priorice la adquisición de un ultrabook. Sin embargo, a pesar de estos aspectos contextuales, asentados en las propias trayectorias tecno-biográficas desarrolladas en el capítulo 9, el núcleo del argumento se mantiene intacto, ya que, dentro de los intereses específicos de cada sujeto, el capital económico es el factor fundamental que condiciona el tipo de equipos a los que los sujetos pueden acceder y el tipo de redes de telecomunicaciones que pueden contratar²¹⁶. Consecuentemente, precisamente en la propia experiencia digital de los sujetos, fundamentada en la necesidad de continua actualización, por la obsolescencia de los dispositivos, en la dependencia de determinadas herramientas y aplicaciones digitales para estar comunicado, acceder a la información, trabajar o entretenerse, este proceso de transferencia entre el capital económico y el capital digital objetivado está enormemente presente a lo largo de los discursos de los entrevistados. Hay que tener en cuenta, además, que cada vez son más habituales entre los jóvenes los servicios de suscripción mensual a la hora de acceder a contenido

²¹⁵ Para un desarrollo más en profundidad sobre la evolución de los estudios de primera brecha digital, nos remitimos al capítulo 3. Asimismo, el análisis de las formas de accesibilidad que encontramos entre los jóvenes entrevistados se encuentra en el capítulo 8.

²¹⁶ Existe, por supuesto, una forma indirecta de movilización del capital económico para garantizar la accesibilidad, que es la que se produce dentro del contexto familiar, cuando los jóvenes son capaces de aprovechar los recursos económicos de sus padres para desplegar unas formas de accesibilidad que serían imposibles si únicamente movilizaran su capital económico personal. Sin embargo, dado que veremos esta variante en el epígrafe dedicado a la transferencia entre el capital social y el capital digital, prefiero no desarrollar más esta idea en este apartado.

audiovisual (Netflix, Movistar +, suscripciones de Twitch), música (Spotify), videojuegos²¹⁷ u otro tipo de características de determinados servicios *premium* de las compañías que ejercen su actividad en ámbito digital (Amazon Prime), lo cual supone un importante desembolso económico que es importante tener en cuenta, tal y como destaca el siguiente entrevistado:

“Pero bueno, también es verdad que poco a poco también, viendo un poco cómo está el mercado, las empresas se han ido adaptando, y entonces crean plataformas que son asequibles para que tú no tengas que descargar las películas, o las series, o la música, ¿no? Pues, por ejemplo, Spotify, que te deja gratis escuchar la música; Netflix, por ejemplo, que ahora te deja ver series y te deja ver películas. Entonces al final tampoco es mucho dinero, es asequible, y al final tienes a tu alcance pues todo lo que necesitas sin tener que descargarlo de Internet. (...) Yo es lo que siempre he dicho, a mí cuando me den la opción de tener Spotify pagando algo asequible y de manera ilimitada en el móvil, pues yo dejaré de descargarme música. Pero hasta entonces me sigo descargando música aparte de tener Spotify aquí. El problema de Spotify en el móvil es que te consume muchísimos datos, ¿no? Si no tienes la Premium, que creo que son 10 pavos al mes, te consume mogollón de datos. (...) SI TIENES LA PREMIUM, ¿TE CONSUME MENOS DATOS? (...) No te consume nada, se te descarga aquí y ya lo tienes guardado en el móvil.” (EP9, Hombre 1993)

Fase 2. El coste económico de la alfabetización. La otra cara de esta conversión de recursos económicos en capital digital la encontramos en el nivel más subjetivo del *habitus*, ya que también existe un segundo mecanismo de transferencia más indirecto entre el capital económico y el capital digital interiorizado, que tiene que ver con el coste económico de muchas de las formas relevantes de alfabetización digital que atraviesan los sujetos a lo largo de su vida. Este segundo mecanismo de transformación entre capital económico y capital digital interiorizado se produce, por supuesto, a través de la mediación del capital digital objetivado, ya que las condiciones estructurales dentro de las cuales se produce la accesibilidad a la tecnología son condición necesaria, aunque no suficiente, para la interiorización de competencias y destrezas vinculadas con el uso de las TIC. Asimismo, este segundo proceso de transformación también se produce por mediación del capital cultural, ya que cualquier forma de interiorización de disposiciones y habilidades digitales tiene una faceta puramente cognitiva, que se deriva del propio conocimiento previo que la persona tiene sobre la utilidad percibida de la tecnología en cuestión y la motivación para involucrarse en el uso de la misma. Por lo tanto, aunque nos centremos en la dinámica particular de transformación entre el capital económico y la adquisición de destrezas digitales, no hay que olvidar que el propio capital digital, tal y como lo hemos conceptualizado, es una forma específica del capital cultural, por lo que la propia adquisición de disposiciones hacia el uso de las TIC siempre tiene una dimensión cultural esencial, independientemente de los factores económicos que posibilitan su desarrollo. En todo caso, las principales formas de conversión del capital económico en capital digital interiorizado tienen que ver con el coste monetario de la formación y la alfabetización, que muchas veces se deriva de manera indirecta de los gastos de accesibilidad vinculados al uso de los equipos tecnológicos – incluso cuando el servicio utilizado es, en sí mismo, gratuito– pero que en otros casos son, directamente, de pago. (1) Así, en primer lugar, el propio proceso de auto-capacitación inconsciente que los sujetos experimentan a lo largo de su trayectoria tecno-biográfica tiene asociado un coste, que se relaciona con lo que Gonzales denomina el mantenimiento del acceso

²¹⁷ En la actualidad, con la excepción del PC, las tres principales plataformas online de juego requieren una suscripción mensual (Xbox Live, Playstation Network y Nintendo Switch Online). Además, encontramos el coste mismo de los juegos, el contenido descargable (DLC), que también suele ser de pago, los pases de temporada, las micro-transacciones u otro tipo de pagos asociados a la experiencia videolúdica.

(2016), esto es, no solo es relevante el desembolso inicial que los sujetos deben llevar a cabo para adquirir determinados equipos tecnológicos, sino el coste de los proveedores de acceso a Internet y de la continua actualización de los equipos. De este modo, aquellos sujetos con unas mejores condiciones económicas para garantizar un buen acceso a la red a través de los dispositivos más punteros, a lo largo de toda su vida, serán los que estén en una mejor posición a la hora de desarrollar la domesticación tecnológica de los mismos, permitiendo una forma de auto-capacitación inconsciente privilegiada. (2) El segundo tipo de transferencia entre el capital económico y el capital digital interiorizado tiene que ver con lo que en capítulo anterior denominamos alfabetización laboral, esto es, con los procesos de adquisición de destrezas digitales específicas vinculadas con el puesto de trabajo, los cuales no están equitativamente disponibles para todo el mundo, sino que dependen de la trayectoria profesional particular de cada entrevistado. Como ya vimos, el proceso de alfabetización laboral, junto con el académico, es enormemente importante a la hora de adquirir nuevas disposiciones y competencias digitales de tipo práctico y profesional en un tiempo más reducido que en el caso de los largos procesos de auto-capacitación inconsciente, por lo que supone una importante forma de ventaja informacional, especialmente asociada al desarrollo de una familiaridad y confianza hacia el uso de los ordenadores. Los jóvenes que se incorporan a puestos de trabajo relacionados con el uso cotidiano del ordenador, sea para tareas ofimáticas o de tipo más especializado, experimentan esta forma característica de alfabetización, que puede ayudar a complementar las destrezas y conocimientos adquiridos en el uso de estos dispositivos durante la adolescencia. (3) Finalmente, el tercer tipo de transferencia entre el capital económico y el capital digital interiorizado tiene que ver, precisamente, con el coste monetario directo de la formación y capacitación de los usuarios, que no tiene tanto que ver con el desarrollo de cursos específicos sobre conocimientos informáticos –son muy poco frecuentes entre los entrevistados–, sino con la dimensión académica y formativa más general. Esto es, si bien muchos cursos, guías o espacios de aprendizaje en el entorno online son gratuitos, siendo el único coste asociado el mantenimiento de la conectividad, en el caso de actividades formativas más formalizadas, como la formación profesional, la universidad o muchos cursos de especialización profesional, no es así, por lo que el coste monetario que suponen es un factor muy típico de conversión del capital digital en capital cultural. Además, en el caso de aquellas actividades formativas que engendran en los sujetos procesos de alfabetización académica, debido a que requieren del uso de ordenador y del manejo de herramientas digitales especializadas, este proceso de conversión se traduce en capital digital interiorizado, suponiendo otro factor de ventaja informacional con respecto a los sujetos que no tienen la capacidad de acceder a estos espacios de uso de los dispositivos tecnológicos.

“Twitter lo he usado, porque yo hice un máster en marketing digital y era obligatorio conocer las herramientas. Me hice un Facebook falso, me hice un Twitter falso, y todo eso falso, pero que en realidad yo no soy activo en redes sociales. Sí, creé una cuenta pues ‘publico esto y no sé qué no sé cuántos’. O sea, entiendes cómo funciona la herramienta por si en algún momento tienes que utilizarla para promocionar productos, o lo que sea, pero ahora mismo y, de manera personal, no las uso. De manera profesional sí he hecho más cosas, o sea, sí que puedes poner anuncios en Facebook y demás pero yo, como cuenta, como tal, no. A lo mejor gestión de cuentas de empresas” (EP10, Hombre 1984)

Fase 3. Aprovechamiento tecnológico en términos de capital económico. Tras haber indagado en los procesos de transferencia entre el capital económico y el capital digital, tenemos que recorrer el camino inverso, esto es, intentar desentrañar las formas específicas en las que el capital digital interiorizado en el habitus de los sujetos puede movilizarse, a partir de los distintos

contextos sociales de uso de la tecnología y gracias a las posibilidades materiales de acceso (capital digital objetivado), para convertirse nuevamente en capital económico. Hay que tener en cuenta que, a la hora de intentar desbrozar los mecanismos de conversión entre el capital digital y el capital económico, es enormemente importante mencionar la enorme diversidad de formas de uso de las tecnologías digitales que encontramos a lo largo de la trayectoria vital de los sujetos, conforme se relacionan con las personas de su entorno, acceden a distintos contextos (personales, laborales, académicos, etc.) donde las TIC juegan un papel fundamental y, en definitiva, incorporan las posibilidades que les ofrecen las nuevas tecnologías a su mundo de vida particular. Aunque en el apartado dedicado al capital cultural mencionaremos este asunto más en profundidad, es importante destacar que cualquier proceso de aprovechamiento tecnológico que los sujetos llevan a cabo depende, primordialmente, de la posibilidad de tener acceso material a los dispositivos tecnológicos, servicios digitales y espacios sociales concretos en los que se desarrolla dicha forma de aprovechamiento, pero, en segundo lugar, también del conocimiento interiorizado de la existencia de dicha forma de uso de las TIC, así como las habilidades digitales más formales para llevar a cabo cualquier práctica digital. En este sentido, el ciclo de apropiación tecnológica, de incorporación de la tecnología a la vida cotidiana, es siempre simultáneamente online y offline, puesto que la propia experiencia de vida interiorizada en el habitus se exterioriza continuamente para permitir a los actores sociales dotar de sentido la realidad que les rodea, e interactuar en ella de una forma razonable –o racionalidad práctica, en términos bourdianos. De este modo, a pesar de la enorme multiplicidad de formas de aprovechamiento tecnológico que encontramos entre los entrevistados, sí que podemos señalar tres formas muy características de retroalimentación entre el capital digital interiorizado y el capital económico que se presentan recurrentemente en los discursos de los entrevistados. (1) La primera de ellas es la propia práctica de búsqueda de empleo, una de las actividades más habituales a lo largo de los discursos de los entrevistados, especialmente entre los inmigrantes necesarios y los nativos potenciales, y en la que las potencialidades de las nuevas tecnologías se hacen enormemente relevantes. De hecho, la propia actividad cotidiana de imprimir currículos y presentarlos físicamente en los distintos puestos de trabajo apenas aparece en los discursos de los entrevistados, pero sí que se resalta el hecho de que, en la mayor parte de los casos, el uso de las tecnologías digitales ha servido de mediador fundamental a la hora de encontrar un nuevo trabajo. Esto ocurre de dos formas diferentes: por un lado, encontramos aquellos casos en los que los sujetos utilizan directamente los servicios y plataformas digitales de búsqueda de empleo (infojobs, trabajar, las aplicaciones que existen para los smarthpones) para localizar ofertas que se adecúen a sus necesidades, teniendo en cuenta que muchas ofertas se publicitan en el entorno online, en el que accesibilidad a las mismas es mucho más inmediata. Sin embargo, por otro lado, encontramos casos de búsqueda de empleo mediados por el capital social, de forma que es bastante habitual encontrar situaciones en las que los entrevistados encuentran un puesto de trabajo gracias a las ofertas que se presentan en un grupo de whatsapp particular, a sus propias redes de clientes y contactos a través de plataformas como LinkedIn o, en definitiva, por medios de interacción interpersonales que van más allá de la propia publicación de puestos disponibles en las plataformas de búsqueda de empleo.

“Pues el hacerlo desde casa o desde el móvil en tus ratos libres. Algunos trabajos los he encontrado así, de campamentos o lo que sea, envías cuatro curriculums y de repente, ya está. En vez de estar por la calle, creo que lo he hecho solo una vez, me fui con los curriculums por la calle y no me llamaron de ninguno, ¿sabes? Entonces además ahora se mueve mucho eso, porque es mucho más cómodo, supongo, para las empresas hacer eso. Entonces aporta bastantes ventajas.

Quita un poco lo de ir persona a persona, y tal, pero es que hoy en día no creo que a las personas les importe mucho, al menos lo demuestran. (...) Pues los trabajos a través de páginas de estas o también por los contactos boca a boca, o sea Whatsapp a Whatsapp, digamos. Por ejemplo, han enviado una oferta a tal grupo, lo copian, lo pegan en otro grupo y en ese estoy yo y le digo 'oye, tal, esa oferta'; 'no, es que me la han enviado de tal grupo'. Al final acabo contactando con la primera persona que lo envió, que resulta que es la que conoce a la del trabajo de tal, y hablo con ella. Entonces eso sí que facilita un montón, o sea, es como la transmisión boca a boca pero a través de grupos." (EP28, Hombre 1994)

(2) Relacionado con la búsqueda de empleo, encontramos un tipo de transferencia entre capital digital y capital económico que hemos denominado promoción profesional, esto es, la manera en que los conocimientos y destrezas digitales pueden ayudar a los sujetos para desarrollar de manera fructífera su propia trayectoria laboral. Esta mejora profesional incluye aspectos como la propia adquisición de nuevos conocimientos y habilidades vinculadas con la profesión a través de Internet, que se derivan de la propia capacidad de búsqueda y filtrado de información en el entorno informacional, desigualmente distribuida entre los sujetos. Gracias a las posibilidades de superación de las limitaciones espaciales en el acceso a la información y en la comunicación, Internet se convierte en una herramienta fundamental en el espacio de trabajo, pero también genera en los sujetos una enorme dependencia tecnológica, como ya vimos en la sección anterior, derivada de la incesante necesidad de actualización constante de conocimientos en un entorno siempre cambiante, la inmediatez y la necesidad de estar continuamente disponible para los demás, configurándose una nueva temporalidad en la que se difuminan las barreras entre el tiempo de ocio y el tiempo de trabajo, como señalara Agger (2011). Finalmente, (3) el último mecanismo de conversión entre el capital digital y el económico tiene que ver con la propia actividad comercial a través de Internet, que se ve favorecida gracias a un entorno digital en el que las barreras físicas ya no son tan importantes, pero que tampoco es aprovechable por todos los sujetos de igual manera. Así, las habilidades digitales pueden ayudar a los sujetos a acceder a una variedad más amplia de productos en el entorno digital de los que encontrarían en los espacios físicos de compra, pueden comprar más fácilmente entre distintos proveedores y vendedores, adscribirse a una amplia variedad de ofertas o planificar viajes y estancias con mucho tiempo de antelación, lo cual redundaría en un importante ahorro económico, muy a tener en cuenta. Del mismo modo, el uso de servicios de economía colaborativa, aplicaciones de entrega de comida, alojamiento, transporte o cualquier otro tipo de actividad digitalmente mediada también supone una importante forma de aprovechamiento tecnológico diferencial, de la que se aprovechan, principalmente, aquellos jóvenes en una mejor posición social, con un mayor capital cultural y con un mayor nivel de capital digital interiorizado. Así, en la medida en que la desregularización de las actividades económicas y el auge de la economía digital se insertan en recovecos cada vez más profundos de nuestra vida cotidiana, la capacidad de aprovechamiento de la enorme variedad de opciones que están disponibles para los sujetos supone una forma diferencial enormemente importante de conversión del capital digital interiorizado en capital económico. En cierta medida, en el ámbito digital todos somos potencialmente consumidores y productores de contenido, somos prosumidores (Ritzer et al., 2012) de un espacio altamente interactivo que se basa en la viralización y en la capacidad de los sujetos para venderse a sí mismos en un entorno competitivo a escala global, por lo que la capacidad de instrumentalizar económicamente las prácticas digitales cotidianas²¹⁸ –como muestran los *influencers*, *youtubers* y

²¹⁸ Por supuesto, esta es una conceptualización de las potencialidades de las TIC especialmente vinculada con el sistema económico neoliberal en el que vivimos actualmente. No pretendemos en este trabajo, sin embargo, justificar la retórica

otros creadores de contenido– también supone un factor clave de aprovechamiento diferencial de las potencialidades de este nuevo medio o ecosistema digital.

“Yo creo que en realidad se ha horizontalizado un poco, porque, en el sentido, pienso por ejemplo en Instagram; tú, si eras un amante de los viajes, tenías que recurrir a la revista Viajar, y hacer un consumo todos los meses de 3 euros de ser suscriptor de la revista, Lonely Planet o lo que fuera, para poder acceder a su contenido. Ahora, simplemente por ser seguidor, ya puedes acceder a fotografías de fotógrafos profesionales, a un mundo que es gratuito y en el que puedes participar tú de una manera más horizontal. En el sentido de que tú te puedes convertir en el propio fotógrafo, y que esa gente te fiche, se retroalimenta un poco el sistema. Entonces, al final es un poco, estamos siendo los mismos esclavos que éramos antes, del sistema, pero con algo más horizontal” (EP15, Mujer 1993)

En resumen, la complejidad del proceso de conversión del capital digital en capital económica nos debe llevar a reflexionar sobre la importancia que tienen otras formas de capital, como el social o el cultural, a la hora de delimitar el tipo de aprovechamiento tecnológico que los sujetos realizan a través de Internet, de forma que en el propio proceso de transferencia entre el capital digital interiorizado y el capital económico aparecen también otras formas entremezcladas de capital, vinculadas con los propios contextos sociales a los que el sujeto puede acceder, el conocimiento para filtrar adecuadamente la información en el saturado entorno informacional o, en definitiva, su propia forma particular de domesticación de la tecnología, vinculada con su contexto de vida. Así, en la búsqueda de empleo, en la promoción profesional en el propio uso comercial de la red no influyen únicamente las habilidades digitales de los entrevistados, sino todo su acervo cultural interiorizado, sus calificaciones académicas y profesionales, así como la movilización de sus redes sociales de contactos a través de Internet. El propio mecanismo de conversión de capital digital y capital económico, de hecho, es uno de las formas más claras de multiplicación de la desigualdad social en la esfera digital, tal y como destacaba Ragnedda (2017), ya que precisamente aquellos sujetos que se encuentran en una posición socio-económica más privilegiada realizan un aprovechamiento tecnológico mucho mayor de las potencialidades que les ofrece Internet, en relación con aquellos que se encuentran en un extracto inferior de la estructura social, independientemente de su nivel de capital digital interiorizado. Esto es así ya que, como muestra el entrevistado que recogemos a continuación, la dimensión online de uso de Internet no se encuentra escindida de la dimensión offline de la vida de los sujetos, sino que precisamente las tecnologías digitales actúan como mediadores fundamentales de las trayectorias vitales –y el acceso a los recursos económicos es un aspecto fundamental de cualquier trayectoria vital– en un mundo cada vez más digitalizado:

“Yo Internet normalmente lo utilizo mucho en mi trabajo. O sea, la labor profesional hoy en día está claramente conectada a Internet. Y luego, de manera personal, uso poco temas de redes sociales, solamente uso LinkedIn (...) Para mí, LinkedIn es básicamente una plataforma para hacer networking profesional, es decir, vas encontrándote gente en el mundo profesional y lo que quieres, un poco, es mantener su contacto, por si en algún momento u otro le necesitas. Yo lo uso mucho con proveedores, porque yo, al final, al gestionar proyectos, necesito muchas agencias, muchos proveedores y demás. Entonces, la gente que me vale sí que los voy guardando ahí. De alguna manera es como que me los llevo conmigo, como está en Internet puedo ir desde el móvil,

del emprendimiento individual que sustenta el discurso ciberutópico que subyace en esta aproximación, sino todo lo contrario, mostrar las enormes desigualdades sociales que existen con respecto a la capacidad de transferir los conocimientos, disposiciones y habilidades digitales interiorizadas en capital económico.

desde el ordenador, desde cualquier medio puedo acceder a esa información, no se me pierde el móvil y digo ‘¡Dios mío! He perdido todos los contactos’. Entonces, para mí, es una manera de almacenar ese tipo de contactos en un lugar que sé que está más o menos seguro. Y luego, que ellos mismos te van poniendo en contacto con gente, ¿no? También lo he utilizado para buscar trabajo, en un momento dado, aunque a mí, personalmente, no me ha resultado especialmente útil, porque te tienen que prescribir alguien. Al final, como es una herramienta de networking, si quieres acceder a un trabajo que hay ofertas, por lo general necesitas conocer a alguien que trabaje en esa empresa y ‘oye, que yo conozco’. Sí, te prescriben un poco y tiene esa utilidad, también. Pero para mí, principalmente, es como agenda de contactos.” (EP10, Hombre 1984)

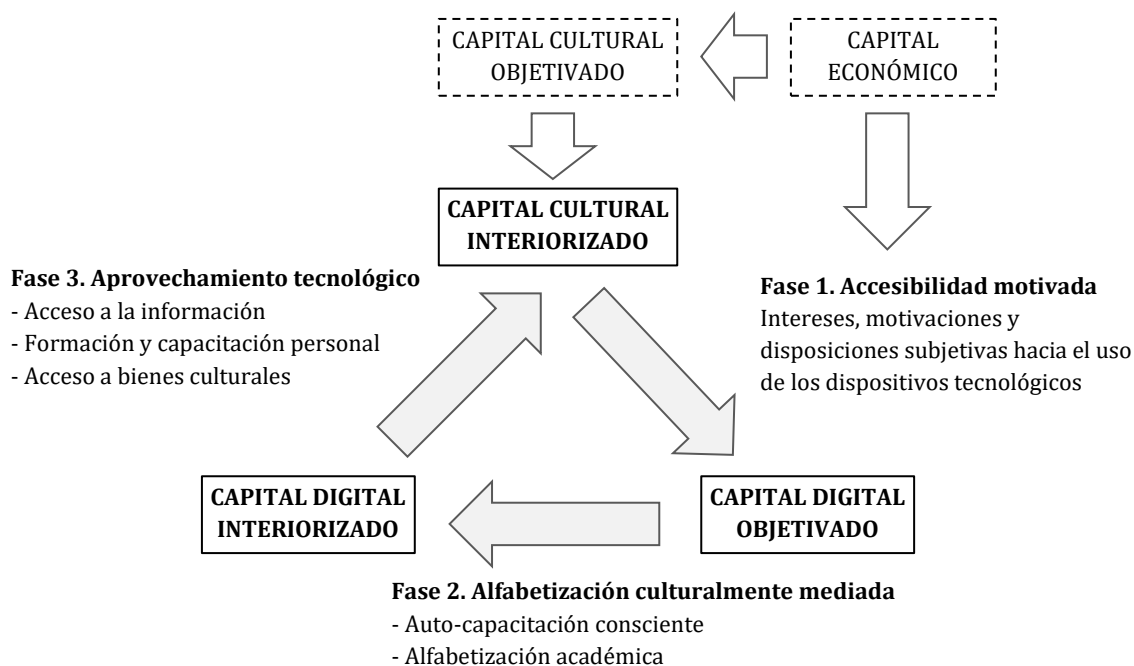
10.2.2. Mecanismos de transferencia entre el capital cultural y el capital digital

Además de los recursos económicos, como base fundamental de la estratificación social en un sistema capitalista, también el capital cultural ejerce una influencia fundamental en el despliegue de la actividad social de los sujetos a través de campos en los que esta fuerza social tiene un valor autónomo e independiente del capital económico, como puede ser el propio sistema educativo, el conocimiento experto sobre alguna temática o aspecto de la realidad en cuestión o la delimitación del propio canon artístico. A diferencia del capital económico, el capital cultural no puede transformarse directamente en dinero o títulos de propiedad (Bourdieu, 2001, pp. 135–136), sino que lo hace bajo determinadas circunstancias, relacionadas con los procesos de institucionalización del conocimiento: por ejemplo, cuando un determinado título académico o la experiencia laboral en un determinado sector son movilizados por el sujeto dentro de un mercado que les confiere valor. Aunque la articulación entre capital cultural y capital económico es compleja, lo que es evidente es que para Bourdieu el primero no está totalmente supeditado al segundo, sino que existen espacios de actividad y campos sociales en los que el principio de jerarquización fundamental es el capital cultural, si bien la transformación de éste en recursos económicos y materiales es necesaria para poder desarrollar una trayectoria vital en un sistema donde el dinero es el mediador básico de las relaciones sociales. Es en este punto donde llegamos a la articulación entre capital cultural y capital digital, ya que, según el modelo teórico que hemos construido a lo largo de esta investigación, el capital digital puede ser entendido como una subespecie de capital cultural, con sus propias dimensiones objetivadas (equipamientos tecnológicos, plataformas digitales, aplicaciones, etc.) e interiorizadas en el habitus (disposiciones, habilidades digitales, auto-percepción y emociones involucradas en el uso de la tecnologías, etc.), que adquiere especial valor en un contexto social e histórico particular, el de la sociedad de la información, en el que cada vez más prácticas sociales pasan a estar mediadas por el uso de los dispositivos tecnológicos –como hemos estado repitiendo recurrentemente a lo largo de este trabajo. Del mismo modo, igual que los bienes culturales objetivos tienen asociado, en un sistema capitalista, un valor monetario que asegura su distribución e intercambio, en el caso del capital digital objetivado ocurre lo mismo, ya que el acceso a los dispositivos tecnológicos depende, fundamentalmente, de las condiciones socioeconómicas de los sujetos –o del patrimonio familiar. Por lo tanto, a la hora de tomar en consideración el capital digital objetivado como un conjunto de bienes culturales tecnológicos disponibles en el contorno social del sujeto, debemos tener en cuenta que el proceso de adquisición de dichos bienes no está exento de la inversión inicial de capital económico, que, en el caso de los procesos tempranos de domesticación tecnológica, que se producen durante la infancia y la adolescencia, necesariamente se deriva de los recursos económicos de los padres, más que del sujeto en cuestión. Por otro lado, también existe una dimensión interiorizada del capital digital, una forma específica de habitus

informativa en el que se entremezclan disposiciones hacia el uso de las TIC, destrezas y habilidades digitales de todo tipo, representaciones sociales sobre la utilidad práctica de la tecnología, motivaciones e intereses hacia la apropiación de determinados dispositivos para usos particulares, la percepción interiorizada de confianza con estos equipamientos y plataformas, experiencias emocionales desarrolladas a lo largo de la trayectoria tecno-biográfica, etc. Esta forma de capital digital no es más que una subespecie específica de capital cultural interiorizado, pero que se vincula particularmente con el entorno digitalmente mediado, en estrecha relación con otras formas específicas de capital cultural, como podrían ser el capital escolar o capital académico.

En definitiva, a la hora de analizar los mecanismos de transferencia entre el capital cultural y el capital digital, podemos tomar como punto de partida el mismo esquema trifásico que utilizamos para el capital económico, si bien es necesario tomar en consideración algunas de las matizaciones que hemos destacado más arriba. En primer lugar, es necesario destacar que el capital digital es una subespecie de capital cultural, con sus propias dimensiones objetivada e interiorizada, por lo que, en nuestro modelo en tres fases, partiremos específicamente del capital cultural interiorizado en el *habitus*, que es el que nos parece más relevante a la hora de analizar el ciclo de apropiación de las tecnologías digitales. En segundo lugar, con respecto al capital digital objetivado, es importante recalcar nuevamente que, en nuestro sistema capitalista informativo, el acceso a los dispositivos tecnológicos y los bienes culturales no se produce de manera equitativa, sino que su distribución desigual se fundamenta originariamente en el capital acumulado por las familias y en los propios recursos económicos de los sujetos. En definitiva, en términos tecnológicos, a la hora de identificar cualquier proceso de transferencia entre el capital cultural interiorizado y el capital digital objetivado, no debemos olvidarnos del papel fundamental que juegan los recursos económicos, explicitados en el epígrafe anterior. En la figura 40 se presenta un esquema del ciclo de transformación entre el capital cultural y el capital digital, donde se recogen esta particular influencia del capital económico sobre el ciclo mismo de domesticación tecnológica, que hemos desarrollado en el epígrafe anterior.

Figura 40. Ciclo de retroalimentación entre el capital cultural y el capital digital



Fuente: Elaboración propia.

Fase 1. Accesibilidad motivada a los dispositivos tecnológicos. La primera fase del proceso del ciclo de apropiación tecnológica tiene que ver con la conversión del capital cultural interiorizado en capital digital objetivado, esto es, con la forma más básica de accesibilidad a los dispositivos tecnológicos el desarrollo de distintos usos y prácticas concretas a través de los mismos. Por un lado, como desarrollamos en el epígrafe anterior, cualquier tipo de accesibilidad a la tecnología requiere de un coste económico, ya sea directamente sufragado por el sujeto, por su entorno familiar o, en otros casos, utilice los recursos tecnológicos de algún espacio social concreto de uso, como por ejemplo la escuela o la universidad. Sin embargo, además de este capital económico necesario para disponer de conectividad, el tipo de acceso que los sujetos realizan depende principalmente de su propia motivación e intereses hacia el uso de las TIC, así como del contexto social, que veremos en la siguiente sección. La importancia de la motivación a la hora de desentrañar los usos diferenciales que los jóvenes desarrollan de Internet es fundamental, motivo por el cual Van Dijk y Van Deursen (2015b) la colocan en el primer escalón de su modelo de las 4 brechas o *gaps* para la apropiación tecnológica. Esto no quiere decir, por supuesto, que la motivación sea una variable totalmente independiente e individual, sino que se fundamenta, como ya hemos ido analizando en capítulos previos, en la propia trayectoria vital de los sujetos, en sus experiencias previas de domesticación de la tecnología para fines particulares que, en muchas ocasiones, comienza durante la infancia o la adolescencia. Algunos de estos primeros usos de Internet están modulados o dirigidos por el contexto familiar y por los requerimientos del ámbito escolar, pero a partir de estas experiencias iniciales, que son muy diferentes en unos casos y otros, el sujeto va desarrollando unos intereses particulares, que van modificándose y diversificándose a lo largo de su vida, conforme establece nuevas relaciones de amistad, accede a nuevos espacios de trabajo u ocio que requieren del uso de determinados medios tecnológicos o, en definitiva, necesita de nuevas formas de acceder a informaciones concretas, que le son útiles dentro de su contexto material de existencia. Por lo tanto, el proceso de conversión entre capital cultural y capital digital objetivado tiene que ver con el despliegue de las disposiciones, percepciones sobre la realidad y representaciones interiorizadas en el habitus para desenvolverse de manera adecuada como un actor social competente, en un entorno que, en el mundo en el que vivimos, se encuentra enormemente digitalizado. Así, en cuanto a este primer nivel de transformación de capitales, encontraremos enormes divergencias entre los entrevistados, de forma que aquellos que han experimentado un proceso más intenso de domesticación de los dispositivos tecnológicos, con especial relevancia del ordenador, durante la infancia y adolescencia, estarán en mejor posición para desarrollar un uso más provechoso de los mismos y, consecuentemente, habrán desarrollado un mayor interés en la experimentación con los dispositivos y plataformas tecnológicas, en el desarrollo de nuevas habilidades digitales a través de largos procesos de ensayo y error, en el descubrimiento de nuevas características y posibilidades que les ofrecen las TIC, etc. La trayectoria tecno-biográfica de los tecnófilos, como destacamos en el capítulo anterior, es un ejemplo ideal de este tipo de afinidad y confianza hacia el uso de los dispositivos tecnológicos. Por el otro lado, aquellos jóvenes que no han experimentado estos procesos precoces e intensos de domesticación tecnológica, tendrán más dificultades a la hora de desarrollar nuevos usos de las TIC, más allá de las prácticas comunicativas y de acceso a la información más básica, por lo que dependerán, en gran medida, de su entorno social y de formas de alfabetización secundaria (como la académica o profesional) para poder desarrollar nuevas competencias digitales, como veremos a continuación. Como ejemplo de inversión motivacional en el uso de los dispositivos, reproducimos el siguiente fragmento de entrevista, donde se muestra este proceso de familiarización con los distintos dispositivos tecnológicos:

“A ver, pues yo que sé, empezamos con el Paint, de toda la vida, de eso sí me acuerdo, que el ordenador no lo tocabas para nada y, de repente, llegabas a la escuela y venga, clases de ordenador. Paint, Word, las dos cosas que te clavaban. Y de ahí ibas haciendo trabajos. (...) Pero, yo que sé, en la tele veías a las seis de la madrugada cosas de esas raras que salían, que te levantabas a esa hora para ir al cole, pues decías, joder, tengo interés. Entonces algo que no puedo verlo en ninguna parte, pues no le voy a preguntar a mi padre, sabes, algo que es más tabú ahí sí que lo podías averiguar. Entonces yo de pequeñita pues desde ver cosas guarrillas hasta (...) el pirateo, el hackeo, cosas de esas. Así como el lado oculto pues eso sí molaba verlo. (...) Sí, empecé... No, empecé pirateando un iPhone, bueno un iPod, y el Emule también, que en esa época era el top. Y yo qué sé, el Emule se lo vi a mi padre y el resto lo averigüé por mí misma. Y era para descargarte cosas más barato y más rápido, tampoco era por, el avance, por tener el avance... No por tener el avance, sino un poco por el siguiente paso, porque siempre necesitamos dar el siguiente paso. (...) Cuando empecé a ver que se estaban pasando ya de la raya con el tema de precios, y con el tema de tiempos de descarga, o yo qué sé, la memoria de un aparato que sabes que tiene mucha más memoria. Es que empiezas desde cosas básicas y ya luego vas viendo todo lo que hay más allá y, yo qué sé. (...) Yo empecé en el Internet por ver ahí el pecadillo de la vida, digámoslo ahí de alguna forma. Y yo qué sé, mi cabeza de entonces pues yo era un trasto. (...) ¿TE GUSTABA TRASTEAR CON LOS ORDENADORES? (...) Sí, mucho, montarlo, desmontarlo, mirar qué hay dentro, por qué funciona esto más rápido, cómo puedo tenerlo más barato y mejor” (EP21, Mujer 1997)

Fase 2. Alfabetización culturalmente mediada. En las últimas líneas del anterior párrafo ya apuntábamos a la segunda fase del proceso de conversión del capital cultural en digital, que se dirige precisamente a la dimensión interiorizada del capital digital. En el capítulo dedicado a los procesos de socialización tecnológica, mostramos cómo las formas diferenciales de domesticación de la tecnología llevaban aparejadas dinámicas específicas de alfabetización digital, que podían clasificar en tres grandes grupos: las relacionadas con la motivación personal (autocapacitación inconsciente, autocapacitación consciente), las vinculadas con los espacios formales de uso (alfabetización académica y alfabetización profesional) y las relativas a la interacción social (apoyo social y usos delegados de las TIC). En este apartado nos vamos a centrar específicamente en las formas de auto-capacitación y de alfabetización formal, dejando las relativas a la socialidad para el siguiente epígrafe, en el que se analizan los procesos de transferencia entre el capital social y el capital digital. En todo caso, el proceso de conversión entre capital cultural y capital digital interiorizado también lleva un coste económico asociado, relativo a los recursos monetarios que es pertinente movilizar para poder acceder a determinados cursos formativos, la importancia de tener un puesto de trabajo en el que se utilicen las tecnologías digitales o la posibilidad misma de costear una carrera universitaria. Más allá de estos matices, la conversión del capital cultural de partida, a través de la motivación implicada en los procesos de domesticación tecnológica, en capital digital interiorizado, se produce a través de lo que hemos denominado recurrentemente alfabetización digital. De hecho, la forma más fundamental de alfabetización es siempre auto-capacitación, ya sea de manera puramente involuntaria e inconsciente –a través de las disposiciones que los sujetos van interiorizando a lo largo de prolongados procesos de familiarización con el uso de la tecnología– o consciente –a través de la inversión proactiva de tiempo y energía para el desarrollo de nuevas destrezas específicas, que el sujeto entiende que son pertinentes dentro de su contexto particular de vida–. Este nivel de la auto-capacitación es, además, la forma fundamental de desigualdad digital que encontramos entre los jóvenes a la hora de analizar su brecha de habilidades (*skills gap*), ya que son precisamente aquellos sujetos que han desarrollado una mayor familiaridad y confianza hacia el uso de las TIC, quienes tienen un mayor nivel comparativo de competencias digitales, un mayor

capital digital interiorizado, disponible para ser desplegado en los distintos campos sociales en los que el uso de la tecnología sea relevante. En todo caso, también destacamos cómo el capital digital interiorizado no está compuesto únicamente por habilidades digitales concretas, sino también un abanico mucho más amplio de intereses, motivaciones, representaciones sobre las TIC, disposiciones hacia el uso de Internet, experiencias emocionales vinculadas con la tecnología, etc. Por lo tanto, la familiaridad adquirida progresivamente con el uso intenso de las TIC no redundan exclusivamente en una escala de habilidades fácilmente medible, sino en un aspecto subjetivo mucho más fundamental, la propia percepción de los sujetos sobre su capacidad para desenvolverse en el entorno digital, que les lleva a asumir (o no) determinados retos o tareas complejas, en las cuales deben invertir una gran cantidad de tiempo, energía y motivación, pero que redundan, por otra parte, en un incremento de su capital digital interiorizado. En este sentido, en el capítulo anterior destacamos cómo los usuarios tecnófilos eran los mejor preparados para desenvolverse en la sociedad digital, mientras que los usuarios prácticos y móviles estaban en una peor posición, ya que su capital digital interiorizado se adscribía exclusivamente a un abanico muy determinado de prácticas digitales concretas, que habían aprendido a partir de su entorno social cercano o distintos contextos donde su uso era pertinente, pero tenían una gran dificultad para desarrollar nuevas actividades digitales que fueran más allá de su horizonte inmediato de experiencia. Este es el caso del siguiente fragmento, un joven que se siente completamente incapaz para desarrollar nuevas destrezas digitales, más allá de los usos más básicos que tiene bien interiorizados:

“Lo que es navegar, es decir, navegar por Internet, para buscar información es lo único que suelo hacer. Ya te digo, no me gusta toquetear porque no entiendo nada. (...) Pues, por ejemplo, el otro día un compañero en el trabajo me enseñó cómo poder ver un montón de canales de fútbol, de... O sea, canales de pago, pues tenerlos en el teléfono móvil. Yo eso me vería incapaz de tener que descargar aplicaciones, copiando urls, o sea, todo ese me cuesta mucho porque no voy entendiendo, me van saltando mensajes, y al final digo ‘mira, lo que conozco, poco, que me lo enseñe alguien’. Y en cuanto me lo enseñan ya sí lo uso, pero yo por mí mismo no sabría hacer nada de eso.” (EP11, Hombre 1992)

Nos queda, por supuesto, el grupo de los que denominamos usuarios profesionales, quienes han experimentado una trayectoria tecno-biográfica asociada a estos procesos más formalizados de alfabetización digital, principalmente el ámbito académico y profesional. En este caso, nos encontramos con una forma de alfabetización secundaria, que permite desarrollar nuevas competencias y habilidades en el uso de los dispositivos tecnológicos más allá de las posibilidades de la auto-capacitación. Como ya destacamos, este tipo de procesos son enormemente importantes, ya que permiten a los sujetos adquirir una familiaridad con los ordenadores que no desarrollaron durante la adolescencia, transfiriendo una parte de los conocimientos aprendidos en dicho ámbito profesional a su vida cotidiana más general y, por lo tanto, incentivando nuevos procesos de auto-capacitación ulteriores, ya que la persona empieza a adquirir un mayor nivel de confianza hacia sus propias competencias para desenvolverse en la sociedad digital. Así, en el caso de los usuarios tecnófilos, este tipo de formas de alfabetización más formalizada puede ser poco relevante, pero son fundamentales en el caso de personas con un capital digital previo más reducido. Por ejemplo, mostramos cómo la alfabetización académica y laboral son esenciales a la hora de reducir la brecha digital de género, especialmente entre los grupos de nativos potenciales e inmigrantes necesarios, no tanto por las destrezas específicas que se adquieren, que también, sino por el desarrollo de una mayor familiaridad con los dispositivos tecnológicos, especialmente

los ordenadores, en un mundo que tradicionalmente ha estado significado como un espacio masculinizado.

"Mediante Internet me facilita ahora mismo cómo usar el ordenador. Básicamente, o si no preguntaba a alguien, pero no estaba en el ordenador, y tal, pero acceder y aprender cómo funcionan los programas, pues Youtube, videotutoriales de latinoamericanos y ya está. (...) Hasta la carrera básicamente fue, en la carrera ya empezaban a pedir presentaciones y un programa específico que usábamos allí, entonces me lo tuve que descargar para utilizarlo. Hace dos años me saqué música y tal y teníamos ordenador allí, pero luego teníamos que trabajar en casa. Entonces sin ordenador y sin los programas que requerían no me puedo sacar el título, básicamente." (EP28, Hombre 1994)

Fase 3. Aprovechamiento tecnológico en términos de capital cultural. La última fase que tenemos que analizar tiene que ver, precisamente, con las formas de aprovechamiento tecnológico que despliegan los sujetos en términos de capital cultural, esto es, con los mecanismos de reconversión del capital digital interiorizado en capital cultural. En el caso de la traducción de la actividad digital en términos de capital cultural, la variedad de formas de aprovechamiento que encontramos es mucho más variada que en el caso del capital económico, ya que la posibilidad de obtener beneficios monetarios del uso de las nuevas tecnologías es una realidad mucho más minoritaria, circunscrita a actividades relativas a la búsqueda de trabajo o el acceso a un mercado online más diversificado que el offline. Así, en cierta medida, cualquier forma de uso cotidiano de Internet tiene un efecto sobre el capital cultural interiorizado de los sujetos, que están continuamente adquiriendo nuevos conocimientos, desarrollando nuevas motivaciones en la constante interacción mediada digitalmente con la realidad exterior. Sin embargo, esto no quiere decir que la capacidad de todos los sujetos para transformar su capital digital en capital cultural sea la misma, sino que las formas en las que el uso de las TIC inciden en la interiorización de disposiciones sobre el mundo exterior, cada vez más hipertextual, multimedia, ubicuo y atemporalmente configurado, son enormemente variadas, pues dependen de las propias trayectorias de los sujetos, de su momento vital, de su inserción dentro de redes específicas de sociabilidad, de sus intereses y aficiones desarrollados a lo largo del tiempo, etc. A pesar de esta multiplicidad, consideramos que las formas de aprovechamiento cultural del capital digital pueden clasificarse entre grandes grupos. (1) El primer mecanismo de reconversión del capital digital en capital cultural tiene que ver, de manera muy general, con el acceso a la información, que se ha democratizado enormemente gracias a las posibilidades que ofrece Internet, permitiendo superar las barreras espaciales (ubicuidad) y temporales (inmediatez) que caracterizaban cualquier tipo de accesibilidad previa al conocimiento. Como ya vimos, precisamente la sociedad contemporánea se caracteriza por la mercantilización de la producción y distribución de la información, que se convierte en el producto más importante de esta tercera revolución industrial (Castells, 2011a). La relación de los sujetos con la información es, en todo caso, ambivalente, ya que, por un lado, la accesibilidad a los repositorios de conocimiento almacenados en servidores a lo largo del mundo nunca ha sido tan fácil, desde el punto de vista espacio-temporal; pero, por otro lado, la constante inundación de nuevas notificaciones, debido a la potencial experiencia de eventos y situaciones que ocurren simultáneamente alrededor del mundo y al carácter creativo y productivo de la actividad de los sujetos en Internet, hace que las capacidades y herramientas para filtrar la información sean más necesarias que nunca. Como ya destacamos en la sección anterior, dedicada a las experiencias de uso, son precisamente los jóvenes con un mayor nivel de capital digital interiorizado, que han desarrollado trayectorias tecno-biográficas más intensas de interacción con los medios digitales, los que están mejor

capacitados para navegar de manera fructífera entre la avalancha de notificaciones incesantes que constituyen el ciberespacio, pudiendo seleccionar entre la información relevante y la que resulta superflua o engañosa.

De hecho, un tipo específico de aprovechamiento cultural íntimamente relacionado con el acceso a la información es el que hemos denominado, como (2) segundo tipo de aprovechamiento cultural, formación y capacitación personal, que tiene que ver con la adquisición de nuevos conocimientos gracias al uso de los dispositivos digitales. Evidentemente, la dimensión formativa de la red es una forma de acceso a la información, pero en este caso nos encontramos con un tipo específico de información que permite desarrollar el capital cultural previo de los sujetos sobre un determinado tema en cuestión, que puede estar relacionado con cualquier formación académica previa, con el ámbito laboral y profesional, con intereses y aficiones personales, etc. En cualquier tipo de aprovechamiento de las TIC en términos de conocimiento influye, de una parte, el capital cultural general interiorizado en el *habitus*, pero en su re-traducción en capital digital, así como su posterior reconversión dialéctica, de nuevo, en capital cultural. De esta forma, la experiencia adquirida para el uso competente de las nuevas tecnologías es imprescindible. De un lado, encontraremos el tipo ideal de sujetos con enorme capital cultural sobre una temática en cuestión, pero sin las habilidades digitales formales –aquí volvemos a la clasificación de Van Deursen y Van Dijk (2014)– para aprovechar las potencialidades que le ofrece Internet; del otro extremo, tendríamos un tipo ideal de sujeto altamente capacitado en el uso de los dispositivos digitales, pero sin los conocimientos culturales previos para poder desarrollar un aprovechamiento tecnológico adecuado del conocimiento presente en el ciberespacio. La cuestión del acceso a la información requiere, por lo tanto, de una combinación del capital cultural previo con el capital digital que garantiza el buen filtrado dentro de un océano ingente de datos y conocimiento, motivo por el cual las variables socio-estructurales y la propia trayectoria vital de los sujetos es enormemente importante a la hora de impulsar el ensanchamiento de su capital cultural previo en un entorno digital que permite unas posibilidades de accesibilidad al conocimiento nunca vistas. A continuación recogemos tres ejemplos de casos en los que se muestra la importancia de esta articulación entre el conocimiento cultural extra-tecnológico y el aprovechamiento que posibilitan los medios digitales en términos de accesibilidad a la información: el primero de ellos tiene que ver con el uso cotidiano de Internet en el sector de la medicina, el segundo con el acceso más general a las noticias y la prensa, y el tercero con el uso académico de las nuevas tecnologías.

“Cuando yo empecé a estudiar medicina, me acuerdo que tenías unos libros que eran así pequeñitos que cabían en las batas, que las batas pesaban muchísimo, porque ibas súper cargada de un montón de libros de cosas de estas. Y eso ahora lo miras en el ordenador o en el móvil. Pues para ver eso, la dosificación de un fármaco, cómo lo ajustas en función del paciente, de la edad, de cómo le funciona el riñón, todo eso. Lo usas todo el rato, vamos, varias veces al día en el hospital, lo usas. Y luego, si tienes alguna duda en cuanto a manejo de una patología en concreto, pues también (...) lo haces a través de Internet, ya. Prácticamente los libros para consultas rápidas no los usas. (...) Es muchísimo más rápido. Tú tienes una pregunta y es casi como que se lo preguntas al ordenador. O sea, antes tenías que plantearte, ‘¿en qué capítulo del libro voy a encontrar lo que estoy buscando?’. Y es como un poco más, no sé, a veces te costaba más tiempo llegar a una información en concreto. Y aquí es casi como que le preguntas al ordenador y te va a salir un listado de todas las entradas posibles relacionadas con la pregunta que tú estás haciendo. Entonces es muy, muy, muy rápido. Y luego eso, que te da la sensación de que tienes todo muy actualizado. Porque tú antes mirabas en un libro y era ese libro, y ya está, y tú te fiabas, y toda tu confianza estaba en ese libro. Pero la medicina avanza muy rápido, entonces si es que incluso de

meses, en periodo de tres meses, han sacado fármacos nuevos, han hecho guías nuevas, han cambiado de opinión los grandes expertos de la medicina y ahora ya no se hace lo que se hacía antes. Entonces, de esta forma, tienes acceso a lo último que se ha hecho, a las últimas publicaciones, a todo. O sea, que es como mucho más actualizado.” (EP16, Mujer 1982)

“Hombre, la democratización total, antes al final escribía quien tenía un puesto en el periódico. Ahora, para bien o para mal, puede escribir casi todo el mundo, sí. (...) Pues supongo que el momento ritual de a esta hora voy a ponerme con el periódico, me siento y, durante dos horas enteras lo estoy leyendo, me parece que a veces lo echo de menos. Y no estar continuamente, y no en el continuo, es decir, durante el día, cada vez que cojo el móvil, y abro el Facebook, o estoy en casa y enciendo el ordenador, ya la información viene a mí. De la otra forma era, dedico estas dos horas del día a leer el periódico, y luego hago otras cosas que no tengan que ver con información. También está bien porque, ese rato que dejas de leer y que te enfrentas directamente a la realidad que te rodea, pues eres tú quien crea información. Aunque no lo publiques, y tal, pero la estás creando, un poco fifty-fifty. De la otra forma es, a veces, un poco desasosiego.” (EP19, Mujer 1990)

“Puff, es maravilloso o sea, yo pienso en la gente que hacían tesis antiguamente y digo, ‘pobrecitos’. Yo creo que es muchísimo más fácil acceder a la información, acceder a lecturas, a recopilación de artículos, a recopilación de tesis, a toda esa parte más teórica. Y yo creo que para eso Internet nos ha salvado la vida, así que para todo eso.” (EP29, Mujer 1990)

Finalmente, (3) el tercer tipo de transferencia entre capital digital y capital cultural, si bien también es una forma de acceso a la información, tiene más que ver con la dimensión del entretenimiento y el ocio, por lo que lo hemos denominado acceso a los bienes culturales a través de Internet. Entre la enorme variedad de formas que puede adquirir la información, ya que en cierto sentido todo el engranaje tecnológico de Internet se fundamenta en el intercambio de información encapsulada en ceros y unos, un tipo concreto tiene que ver con los productos y bienes culturales que son consumidos por los sujetos, no meramente con fines formativos, como en el apartado anterior, sino como una parte más de su actividad cotidiana. Incluimos en esta categoría cualquier tipo de expresión artística y cultural que se digitaliza y difunde a través de las redes, como puede ser la literatura, la música, el cine, la escultura, la pintura o, muy característicamente, el denostado sector de los videojuegos, que han construido una forma eminentemente contemporánea de experiencia artística y consumo cultural, ampliamente generalizada entre los sectores más jóvenes de la población, como ya analizamos en capítulos anteriores. Gracias a Internet, el acceso a la cultura y el arte es más sencillo que nunca, a pesar de llevar aparejado sus propios costes monetarios, como pueden ser las suscripciones a servicios audiovisuales de streaming de música, películas o series, los servicios online de las plataformas de videojuegos o el coste de adquisición de los propios títulos²¹⁹. Esta accesibilidad, sin embargo,

²¹⁹ Actualmente, el servicio online de las videoconsolas (Playstation, Xbox y Nintendo) es de pago, mientras que en el caso de plataformas como Steam el acceso online es gratuito. Con todo, el coste de los videojuegos siempre es un factor a tener en cuenta, ya que, si bien la piratería sigue siendo una forma bastante habitual de acceder de manera gratuita a los títulos, lo cierto es que, en los últimos años, su importancia se ha reducido mucho, en beneficio de plataformas digitales como Steam o GoG, en las que se pueden adquirir títulos a precio reducido. Aun así, el coste económico que suponen los videojuegos, tanto en términos de adquisición como suscripciones o descargas de contenido (los denominados DLC), colocan a este sector como una de las industrias culturales más rentables del mundo. En 2016, por ejemplo, la industria de los videojuegos facturó 1000 millones de dólares solo en España, lo cual supone el doble que la industria musical y la del cine juntas. Fuente: <https://www.eleconomista.es/tecnologia-videojuegos/noticias/7608246/06/16/Los-videojuegos-facturan-mas-de-mil-millones-de-euros-en-Espana-en-2015.html> (Europa Press, 2016)

está igualmente mediada por el propio capital cultural previo, sedimentado en intereses, aficiones o gustos culturales específicos, y por las habilidades digitales concretas para sacar provecho de las nuevas tecnologías y acceder a los contenidos. Por lo tanto, a lo largo de las entrevistas, no encontramos dos formas iguales de apropiación de las TIC con fines de entretenimiento, de forma que algunos entrevistados centran gran parte de su actividad con las TIC en el uso de videojuegos, mientras que otros utilizan habitualmente plataformas digitales para ver películas y series, tipo Netflix o Movistar+. Encontramos casos de entrevistados principalmente interesados por el uso de aplicaciones para consumir música (Spotify, Youtube, Deezer), mientras que otros se interesan por el consumo de vídeos en Youtube sobre temáticas muy diversas, como pueden ser moda, música, videojuegos, información, estilos de vida, viajes, mindfulness o, en definitiva, cualquier tipo de temática que pueda resultarles de interés, en base a su propia inserción dentro de un mundo de vida particular. Otro tipo de formas de entretenimiento y consumo cultural se orientan hacia el uso de redes sociales, que son más habitualmente canales de promoción comercial de determinadas marcas que meras herramientas de comunicación. En resumen, lo que es importante resaltar es que no existe una forma unívoca o simple de consumo cultural de los medios digitales, ya que el aprovechamiento que los sujetos realizan depende, fundamentalmente, de sus intereses y aficiones proyectados en el entorno digital, de forma que, en cierta medida, no puede concluirse que los jóvenes constituyan un grupo homogéneo en cuanto al consumo de bienes culturales a través de Internet, sino que, más bien, el ámbito digital es un espacio más que refleja la enorme variedad de gustos, prácticas culturales, experiencias de ocio e intereses que encontramos dentro de este grupo social. Lo que es evidente es que, en términos de entretenimiento, Internet es una herramienta ampliamente difundida entre la juventud, por lo que este tipo de prácticas digitales son mucho más transversales y están mucho más generalizadas que otras formas de aprovechamiento tecnológico, como las de tipo económico que mencionamos en el epígrafe anterior o las de tipo formativo. No quiere decir que no sea necesario un nivel básico de competencias digitales, de tipo formal y técnico, para desarrollar este tipo de usos de Internet, pero el uso de los dispositivos tecnológicos como espacios de consumo cultural es mucho menos exigente, en términos de inversión de capital digital, que otras prácticas digitales más avanzadas y mucho más minoritarias, por lo que esta forma de aprovechamiento se encuentra enormemente generalizada entre la juventud, estrechamente vinculada con su universo particular de intereses y aficiones concretas. A continuación reproducimos, a modo de ejemplo, algunos extractos de entrevista con formas diferentes de aprovechamiento de Internet en términos de intereses o aficiones particulares, que incluyen el consumo de series y películas (primer fragmento), los videojuegos (segundo fragmento), el uso de redes sociales (tercer fragmento) y la utilización de podcasts y el consumo de radio a través de Internet (cuarto fragmento):

“En Netflix más series, y en Yomvi más las películas, porque en Yomvi las películas son como más actuales y el problema que tiene Yomvi con las series, es que las series más actuales no te las sube enteras. Te sube, a lo mejor, aparte que te sube a capítulo por semana, a lo mejor el mismo capítulo que ha subido a la semana o a la siguiente te lo borra. Entonces, si a ti no te da tiempo a verlo pues llega un momento que te metes y ese capítulo lo han quitado y ya te has perdido un capítulo, ya no ves el siguiente porque tienes que ver el anterior y... Yo en Yomvi no me gustan las series, sobre todo las actuales, por eso, porque te quitan los capítulos. Y en Netflix lo bueno que tiene es que cuando son una temporada te la suben entera; aunque no te están echando la temporada actual que está en la tele luego después, cuando esa temporada se acaba, te la suben entera. Y entonces a mí me gusta más ir viéndola que esté entera, no ir esperando. Sí, pero en Yomvi veo más películas y en Netflix pues las series.” (EP2, Mujer 1994)

“Pues leí el otro día un artículo de cómo Beyoncé había cambiado las reglas de la publicidad porque ha dejado de lado dar ningún tipo de exclusiva. No da, bueno, exclusivas sí que da, pero por ejemplo, no da ningún tipo de entrevistas, no hace ningún tipo de declaración, no hace nada de nada salvo las fotos que ella cuelga en Instagram y en Snapchat. Porque es una forma, también, de acceder al público de manera directa, sin necesitar a un periodista o a un medio de información que te vaya a tergiversar las palabras.” (EP15, Mujer 1994)

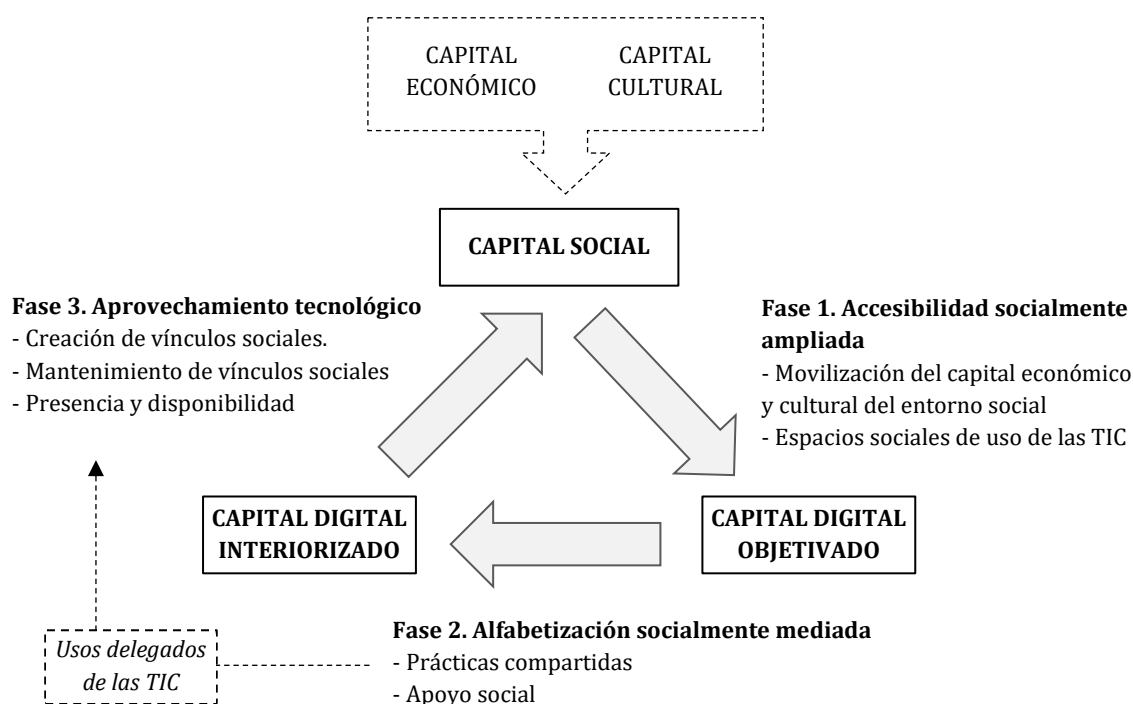
“Y luego ahora uso mucho para escuchar la radio, es verdad, eso se me había olvidado, ahora escucho mucho la radio por el móvil. Me descargo los podcasts, en una plataforma que se llama iVoox, y es verdad que eso creo que es ahora mismo lo que más uso. (...) Pues, puedes escucharlo en directo, las radios, que puedes escuchar radios de todas partes, y tal, o puedes buscar por programas, por contenidos, o por puedes tener audiolibros. Hay un montón de cosas, y yo escucho siempre Radio3, en realidad, pero bueno, que de los 6 o 7 programas que a mí me gustan, pues me descargo y los escucho en directo. (...) El que yo escucho es a las 7 de la mañana, (...) entonces, me lo escucho después y también selecciono un poco por ejemplo el que a mí me gusta. Por ejemplo, me gusta el programa, pero a veces la música que ponen no, entonces escucho el programa, pero paso la música y escucho el programa, y bueno. Pero sí, a través de eso sí que he descubierto pues mucha música, documentales, o películas, porque hablan de otras cosas. Y es verdad que eso lo estoy escuchando mucho, desde que volví en junio del año pasado, por ejemplo, creo que lo hago más que incluso la tele o el ordenador. Eso es, siempre que estoy sin trabajar, estoy casi siempre escuchando la radio.” (EP17, Mujer 1987)

10.2.3. Mecanismos de transferencia entre el capital social y el capital digital

La última dinámica de conversión de capitales que vamos a tratar en este trabajo es la que se produce entre el capital social y el capital digital. Aunque, por supuesto, dentro de la teoría sociológica de Bourdieu –y de trabajos de otros autores que han expandido su marco teórico a nuevos objetos de investigación– se han propuesto una gran cantidad de formas alternativas de capital, para el sociólogo francés el capital económico, el capital cultural y el capital social constituían las tres energías sociales fundamentales (Bourdieu, 2001, p. 135) que permitían comprender la estructuración del mundo social y las propias dinámicas de interacción entre los distintos actores que participaban de esta realidad. De hecho, nuestra conceptualización del capital digital como una subespecie del capital cultural, más que como una forma autónoma o totalmente independiente, se deriva de la preocupación por intentar desarrollar un análisis riguroso en términos bourdianos de los mecanismos de aprovechamiento tecnológico que los sujetos realizan en el entorno informacional contemporáneo, entendiendo que los bienes tecnológicos son, a fin de cuentas, un tipo específico de bienes culturales fundamentales para desenvolverse en un ecosistema social digitalizado, basado en el intercambio de información a escala global en forma de bits. Volviendo al capital social, según Bourdieu podemos entenderlo como un capital basado en el reconocimiento mutuo entre los sujetos y en el establecimiento de redes de obligaciones mutuas, por lo que su valor no es intrínseco, sino que se deriva de la capacidad de los sujetos para movilizar el capital económico y cultural de sus redes de relaciones sociales (2001, p. 148). Como veíamos a la hora de analizar los procesos de alfabetización digital basados en la socialidad, en gran medida el sujeto no está constreñido en su aprovechamiento tecnológico exclusivamente por sus habilidades digitales, sino que puede aumentar su horizonte de prácticas digitales posibles incorporando el capital digital objetivado e interiorizado de su contorno social. Por ello mismo, la existencia del capital social es cuasi-real, que debe actualizarse continuamente a través del mantenimiento de la reciprocidad y los vínculos interpersonales entre los sujetos.

A la hora de analizar los mecanismos de conversión entre el capital social y el capital digital, vamos a utilizar el mismo esquema trídico de las dos secciones anteriores, pero incorporando las particularidades de esta forma específica de capital (Figura 41). Principalmente, en el proceso de transferencia entre el capital social y el capital digital objetivado, tendremos en cuenta la importancia de movilizar el capital económico y el capital digital objetivado de las redes de relaciones en las que el sujeto se encuentra inmerso, de forma que el acceso a los dispositivos tecnológicos se extiende más allá de los propiamente poseídos, para tomar en consideración la presencia de los mismos en el entorno familiar, escolar y en el grupo de amigos. En segundo lugar, a la hora de analizar la conversión de este capital social en capital digital interiorizado, tendremos en cuenta los distintos procesos de alfabetización digital vinculados con la socialidad, esto es, con el aprovechamiento de las habilidades digitales de los conocidos para incrementar las propias. Haremos una mención especial al caso de los usos delegados de la tecnología que, como ya vimos, realmente producen aprovechamiento tecnológico sin necesariamente repercutir en la adquisición de nuevas competencias digitales. Finalmente, a la hora de desentrañar la retroalimentación entre el capital digital y el capital social, nos centraremos en algunas de las experiencias de uso de Internet que ya hemos destacado en la primera parte de este capítulo, principalmente la importancia de gestionar la disponibilidad y la presencia ante los demás en un entorno ubicua y continuamente hiperconectado.

Figura 41. Ciclo de retroalimentación entre el capital social y el capital digital



Fuente: Elaboración propia.

Fase 1. Accesibilidad socialmente ampliada. Como hemos destacado más arriba, el capital social que posee un individuo no está netamente materializado, sino que depende de la capacidad del sujeto para movilizar un volumen de capital económico y cultural potencial poseído por sus redes de relaciones sociales, con el objetivo de alcanzar metas, objetivos y realizar actividades que le estarían vedadas en base a su mero capital económico o cultural personal. El capital social, por lo tanto, nos muestra que el mundo que habitamos cotidianamente es, sobre todo, un mundo

de relaciones sociales, donde nuestras capacidades individuales solo tienen sentido dentro de un marco general socialmente reconocido que les da valor y las posiciona dentro de un mercado de intercambio enormemente competitivo. En el caso de las nuevas tecnologías, por lo tanto, la primera fase del proceso de transformación entre el capital social y el capital digital también se dirige al nivel objetivado, a la dimensión material, estableciéndose los espacios y contextos sociales en los que el sujeto puede entrar en contacto con los dispositivos tecnológicos. En un primer momento, esta conversión del capital digital tiene que ver, sobre todo, con la presencia de los equipamientos tecnológicos en el ámbito concreto del hogar, ya que las redes de relaciones familiares son uno de los primeros vectores de familiarización con el uso de los dispositivos, especialmente –pero no solo– durante la infancia. Es evidente que los niños y adolescentes no poseen un gran nivel de capital económico para invertir en una accesibilidad privilegiada al entorno informacional, en mejores ordenadores, videoconsolas, redes de fibra óptica simétricas de alta velocidad o televisiones 4K, pero sí que pueden aprovecharse, de manera indirecta, del capital económico poseído por su familia para comenzar a desarrollar un tipo específico de domesticación tecnológica particular. La primera ventaja informacional que separa a los jóvenes entre sí, y en esto coincidimos con los análisis de Laura Robinson sobre las dificultades de la accesibilidad de colectivos en situación vulnerable (2009, 2012, 2014), tiene que ver con el patrimonio económico familiar, con una desigualdad estructural de origen de la que los jóvenes no son responsables, pero que, irremediablemente, marcará decisivamente sus trayectorias tecno-biográficas durante toda su infancia y adolescencia, engendrándose formas diferenciales de relacionarse con este tipo de dispositivos. Esta desigualdad estructural aparece claramente en las entrevistas, a través de situaciones como el hecho de tener que desplazarse a casa de un familiar o amigo para poder utilizar Internet, disponer de un único ordenador de sobremesa obsoleto y una conexión de baja calidad para compartir entre toda la familia o, en definitiva, haber crecido en unas condiciones de conectividad digital limitadas, que marcan decisivamente las experiencias de uso de la tecnología posteriores. De hecho, es remarcable que, para muchos entrevistados, el momento de poder disponer de un ordenador verdaderamente personal, que se sitúa en el momento de acceder a la universidad, como un esfuerzo familiar para favorecer la inclusión digital de los hijos, supone un enorme despliegue de las posibilidades de alfabetización digital y aprovechamiento tecnológico entre los sujetos. Este es el motivo por el cual ya mencionamos, en el capítulo anterior, que los contextos de alfabetización secundarios, como el trabajo o el ámbito universitario, han sido fundamentales para permitir el desarrollo de un habitus informacional mucho más diversificado entre aquellos jóvenes con unas condiciones de accesibilidad precarias durante la adolescencia, mientras que apenas pasa como una anécdota insustancial en el caso de los jóvenes que han vivido una trayectoria más tecnófila, de interacción intensa con las TIC desde edades tempranas. El segundo espacio de accesibilidad socialmente ampliada a las TIC, que ya hemos apuntado, tiene que ver precisamente con estos espacios sociales de uso de Internet, que pasan por el propio hogar, la interacción con los amigos, la familia o la pareja, hasta el ámbito de estudios, el contexto de trabajo o, en definitiva, cualquier ámbito en el que se desarrolle un uso compartido de la tecnología. Estos usos sociales, que van más allá de la mera motivación individual, son sumamente importantes por su prescripción de prácticas digitales concretas, especialmente entre aquellos usuarios menos interesados por las nuevas tecnologías, configurando el horizonte de sus espacios comunicativos, de entretenimiento, productivos y de acceso a la información digitalmente mediados. En el capítulo anterior ya analizamos la importancia de estos usos verdaderamente sociales de Internet, sean en forma de presencialidad física o difuminados en el espacio online, como una forma relevante de alfabetización digital entre los sujetos que, si bien no suele conllevar el desarrollo de habilidades

digitales avanzadas entre los usuarios, como veremos a continuación, sí que produce un espacio de familiaridad, confianza y rutinización de una serie de prácticas concretas, que se incorporan de manera natural a la propia cotidianidad de los jóvenes, y que varían enormemente según los distintos contextos en los que éstos desarrollan su vida diaria. En los pequeños fragmentos que reproducimos a continuación mostramos la importancia de estos espacios sociales de uso de la tecnología, tanto en el ámbito laboral como en las actividades de entretenimiento.

“Sí, pues depende del grupo que tengas hecho, a ver yo es que como trabajo con niños y en infancia, tengo un grupo que es el grupo de monitores con los que yo hice el curso. (...) Y luego yo personalmente con mi grupo del trabajo, o sea, tengo un grupo de Whatsapp pues por donde nos lo ponemos todo. O sea, al finalizar el día, quien haya ido a trabajar, al final le ponemos al jefe. 'ha salido todo bien, tienes que traer billetes de tal', o le mandamos la lista de la compra que tiene que hacer, ¿sabes? O cualquier cosa que pase.” (EP2, Mujer 1994)

“Y ya hace muchos años, porque ya te digo que yo estaba en Francia y no usábamos la tele porque, ni coincidíamos en horarios con ellos, porque claro a lo mejor nosotros, bueno, mis compañeras de piso y yo, nos poníamos a ver la tele a las 10, y a las 10 ya no había nada. Ya había casi, vamos, la carta de ajuste. Y entonces pues siempre nos poníamos series, además, pues eso, lo veíamos en español o en inglés, que allí era en francés. Entonces bueno, lo veo bastante en versión original, entonces en la tele ahora sí que hay bastante, pero bueno, a veces no, a veces lo hay pero sin subtítulos, o son una mierda.” (EP17, Mujer 1987)

Fase 2. Alfabetización socialmente mediada. La segunda fase del ciclo de apropiación tecnológica socialmente mediada tiene que ver con el proceso de transformación del capital social en capital digital interiorizado, esto es, con la posibilidad de incrementar las habilidades digitales y la familiarización con los dispositivos tecnológicos gracias al contacto con otras personas del entorno vital del sujeto. Algunas investigaciones han mostrado la importancia que tiene el capital social a la hora de analizar los procesos de interacción de los sujetos con las TIC (Julien, 2014; Ragnedda y Ruiu, 2018), así como en la generación de nuevas destrezas digitales (Courtois y Verdegem, 2016), más allá de otro tipo de factores estructurales, como pueden ser el nivel económico o el capital cultural. Además, también hemos visto cómo el contexto familiar, la escuela y el grupo de amigos son enormemente importantes a la hora de explicar los procesos tempranos de domesticación tecnológica, especialmente durante la infancia y la adolescencia, por lo que es imprescindible desarrollar una reflexión, a partir de las narraciones de los entrevistados, sobre este proceso de conversión del capital social en disposiciones, habilidades y competencias con respecto al uso de Internet. Así, en el capítulo dedicado al análisis de los procesos de alfabetización digital, ya desentrañamos las dos formas principales de adquisición de conocimientos a través de la interacción social, las prácticas digitales compartidas y el apoyo social. Es importante que nos centremos en ellas de nuevo. Con respecto a (1) las prácticas digitales compartidas, hemos destacado cómo se trata de un espacio muy importante de socialización tecnológica, no tanto por lo avanzado de las habilidades y destrezas interiorizadas, sino, precisamente, por el desarrollo de una familiaridad en el uso de los dispositivos en un ambiente de confianza y sociabilidad, lo que afecta precisamente a las características disposiciones del habitus informacional. En efecto, a la hora de hablar de las trayectorias tecnobiográficas típicas, señalamos cómo los usuarios móviles y prácticos han interiorizado de manera rutinaria una serie de prácticas digitales básicas, pero con las que están plenamente familiarizados, a través de las cuales no se sienten indefensos en el uso de la tecnología, pero insuficientes para engendrar una motivación autoconsciente hacia la adquisición de

competencias digitales más complejas o diversas. En definitiva, este tipo de usuarios han incorporado a su vida cotidiana una serie de actividades digitales precisas, en gran medida a través de un contexto social de uso compartido en el que han aprendido cómo utilizar determinadas herramientas o aplicaciones para fines comunicativos, para búsquedas limitadas de información u otro tipo de usos básicos. En el caso de los usuarios profesionales, este tipo de prácticas compartidas se dirimen dentro del espacio de trabajo o del ámbito académico, sirviendo a fines como la realización de proyectos en grupo y la organización de tareas, lo que implica la adquisición de un grado mayor de capital digital interiorizado. Finalmente, como usuarios más avanzados, encontraríamos los jóvenes que han transitado una trayectoria tecnófila, de alta autocapacitación inconsciente derivada del contacto continuado con los dispositivos tecnológicos y la experimentación voluntaria y motivada para la adquisición de nuevos conocimientos. En estos casos, los espacios de prácticas sociales compartidas actúan como entornos de consolidación del conocimiento, en los que estos sujetos pueden actuar como mediadores expertos con respecto a sus compañeros, al menos en lo referente al ámbito de las destrezas tecnológicas. A continuación mostramos dos ejemplos de este tipo de prácticas digitales compartidas, el primero vinculado con el espacio cotidiano del hogar y el segundo con el uso de las TIC como herramienta de trabajo:

“Pero si está el teléfono más alejado y el iPad más cercano, y quiero buscar algo y sentarme un rato a leer –hace un rato buscábamos información sobre el perro– pues en el iPad, que lo vamos a ver más grande. Si va a ser una lectura, entre comillas, más extendida, que vamos a leer dos minutos, cinco minutos de lectura, pues quizá es más cómodo el iPad para tenerlo, verlo los dos... Que no es más individual como el teléfono quizás. (...) Al ser la pantalla más grande creo que se pueden compartir más cosas. Lo vemos mejor compartiéndolo en un sitio intermedia, en una posición intermedia, pues lo podemos ver desde diferentes sitios, desde diferentes ángulos, porque es más grande.” (EP11, Hombre 1992)

“Entonces yo, ahora mismo, el grupo que tengo, pues solemos quedarnos, al principio solemos quedarnos. Normalmente llevamos uno o dos ordenadores, y en esos es dónde lo vamos haciendo ya todos juntos. Y ya, cuando vemos que la cosa ya se nos desmadra de tiempo, o que nos pilla el toro, o extensiones ya muy grandes, que te tienes que quedar todo el día en la universidad, pues ya es cuando decimos ‘pues mira, vamos a repartirnos esto, cada uno lo hace en su casa’. Y luego, pues o bien se lo mandamos a uno, o un día lo traemos todos y lo juntamos todos juntos. (...) Sí, normalmente quedamos, sí. Por lo menos a mi grupo, nos gusta más quedarnos en persona, porque lo vemos más fácil. Porque al fin y al cabo, utilizas Whatsapp para comunicarte, y uno está trabajando, otro no le apetece coger el móvil, dice ‘uff, estos ahora me van a estresar con el trabajo cuando estoy viendo una película’. Y lo que sea. Entonces ya, nos quedamos después de una clase, tal día que es cuando salimos antes, pues nos quedamos una hora, dos horas, media hora o lo que sea que tengamos que quedarnos. Y ahí hacemos puesta en común, vemos lo que hay que hacer, cómo lo vamos a enfocar, qué desarrollamos... Diversos aspectos.” (EP22, Hombre 1994)

(2) Sin embargo, la forma más importante de transformación del capital social en capital digital interiorizado tiene que ver con lo que en el capítulo dedicado a la alfabetización digital denominamos apoyo social, en línea con la investigación de Courtois y Verdegem (2016). Por apoyo social entendemos la movilización del capital digital interiorizado de las redes de relaciones sociales en las que el sujeto se haya involucrado para desarrollar prácticas digitales que éste, por sí mismo, no podría llevar a cabo. De esta forma, si tomamos en consideración nuestra propia clasificación tipológica de jóvenes, con respecto a su trayectoria tecnobiográfica, los usuarios prácticos y móviles serían los que más recurrían al apoyo social como forma de

aprovechamiento tecnológico –serían los receptores del apoyo, en este caso–, mientras que los usuarios tecnófilos serían más habitualmente los emisores de este tipo de asistencia tecnológica, quienes ayudan a sus familiares, amigos, compañeros de trabajo a desarrollar usos que van más allá de su nivel interiorizado de capital digital. Los usuarios profesionales se encontrarían en una posición intermedia, en la que podrían actuar como mediadores tecnológicos en algunos ámbitos especializados de actividad digital –vinculada con su ámbito académico o laboral–, mientras que, en otras circunstancias, podrían ser los receptores del apoyo social. La situación de cada caso concreto, por supuesto, es siempre más complicada y diversa, ya que estas cuatro trayectorias son extrapolaciones ideales de un conjunto de prácticas sociales múltiples, en las que los sujetos pueden incluso incorporar diferentes características de los grupos establecidos en distintos momentos de su vida, pasando de ser usuarios muy básicos durante la adolescencia a auténticos tecnófilos en una etapa posterior²²⁰. Lo que es absolutamente relevante es el carácter ambivalente del proceso de alfabetización digital mediado socialmente, materializado en lo que ya denominamos usos delegados de la tecnología, esto es, la capacidad de hacer que personas de tu contorno social desplieguen usos tecnológicos de los que el sujeto se aprovecha en cuanto a los resultados, pero que no redundan en una verdadera adquisición de habilidades digitales. Esto es, cuando una persona le pide a un familiar, a su pareja o a un amigo que le configure el ordenador, que le descargue una película o que le arregle el teléfono móvil, pero no se preocupa por intentar adquirir los conocimientos para poder desarrollar esa tarea concreta, sino que simplemente la delega en uno de estos mediadores expertos a los que hacíamos alusión más arriba. Se trata de una auténtica forma de aprovechamiento tecnológico socialmente mediada (fase 3) en la que se parte del capital social, pero se puentea el capital digital interiorizado propio, siendo el capital digital interiorizado del mediador tecnológico el que se moviliza indirectamente para llevar a cabo dicha forma de aprovechamiento tecnológico. En términos médicos, un auténtico bypass que deja inalteradas las habilidades digitales del sujeto y que, como consecuencia, puede conducir a dinámicas de auto-exclusión digital, especialmente en el caso de personas poco motivadas hacia la adquisición de nuevas habilidades digitales, poco familiarizadas con el entorno tecnológico y que piensan, en definitiva, que las TIC son un mundo en el que no van a poder desenvolverse competentemente. Por el otro lado, por supuesto, encontramos otro tipo de jóvenes motivados hacia la adquisición de nuevas destrezas digitales, que usan el apoyo social como una forma de incrementar su capital digital interiorizado, aprovechándose de la diferencia relativa de competencia –entre ellos y su mediador experto– con respecto a una tarea concreta para aprender nuevos usos, tareas y destrezas relacionadas con las nuevas tecnologías²²¹. La motivación y la trayectoria previa de familiarización con el uso habitual de los dispositivos, como

²²⁰ En todo caso, sí que consideramos, en línea con los capítulos anteriores, que la socialización temprana e intensa en el uso de una variedad amplia de dispositivos tecnológicos favorece un grado de familiarización y confianza con respecto a la manera de relacionarse con el mundo digital que acompaña a los sujetos en etapas posteriores de su vida, más allá de las destrezas o habilidades concretas que sean adquiridas en cada momento concreto. Esto no supone admitir la visiones reduccionistas de conceptos homogeneizadores y ciberutópicos de la juventud como el de nativo digital (Prensky, 2001) o Net Generation (Tapscott, 1998), sino que va más en la línea de los recientes análisis generacionales sobre el uso de las TIC y el desarrollo de una identidad particular en continua interacción con el mundo digital (Bolin, 2018; Haddon, 2018).

²²¹ Aunque el objetivo de esta investigación no se orienta hacia el desarrollo de una teoría psicosociológica integral sobre el proceso de aprendizaje vinculado con las TIC, sí que señalaremos que nuestra propuesta es claramente vygotskiana y se deriva de su concepto de zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1978, p. 83), que tiene que ver, precisamente, con la adquisición de nuevas competencias gracias a la mediación social, incorporando habilidades que el sujeto no podría haber desarrollado de manera autónoma, pero cuyo desempeño, por otra parte, es posible desde el punto de vista del nivel de desarrollo cognitivo.

hemos repetido recurrentemente, son los factores clave a la hora de intentar comprender por qué en un caso los sujetos se distancian cada vez más del mundo digital gracias a las posibilidades de los usos delegados de las TIC, mientras que, en el caso contrario, el apoyo social sirve como forma de incorporación de nuevas destrezas digitales, más allá de las previamente interiorizadas a través de otras formas de alfabetización asociadas a la vida práctica de los sujetos. Aunque en el capítulo dedicado a la alfabetización digital encontramos más fragmentos de entrevista sobre la ambivalencia del apoyo social como forma de adquisición de habilidades, sí que nos parece interesante recoger dos extractos paradigmáticamente contrapuestos. En el primero de ellos nos encontramos con un caso típico de uso delegado de la tecnología sin mostrar interés por la adquisición de competencias digitales, mientras que en el segundo reproducimos el caso de uno de los mediadores expertos que hemos mencionado, que ayudan a personas de su entorno a solucionar problemas relativos con los equipamientos TIC.

“Sí, sí, la verdad es que yo siempre he sido más de que me enseñen más que autodidacta. El tema del torrent, lo que te contaba, me enseñó una amiga mía. Pues el tema de descargas directas más con mi padre, etcétera. (...) Recurriría a mi padre, sobre todo, que la verdad es que es un máquina de los ordenadores y descubre dónde tienes los programas, te los arregla, te desinstala, te lo vuelve a instalar. (...) No soy muy fan de la tecnología, entonces no profundizo mucho sobre ello.” (EP13, Hombre 1986)

“Pues, bueno, por tener mucha experiencia con ordenadores, y máquinas, y electrónica en general, pues bueno, de todo. Desde cómo se conecta con tal sitio, cómo formatear un ordenador, es decir, que para mí es algo natural porque he convivido desde que nací con las máquinas. Y bueno, muchas cosas que son, como... yo qué sé, ir a hacer la compra. Entonces, te pedían ayuda, pues enseñas pues a lo mejor cosas básicas de programación, dicen ‘oye, ¿cómo se hace esto?’. Un poco por diversión, ¿no?, o ‘¿cómo se configura esto para que yo me pueda conectar a la plataforma de juegos?’. Esto ya un poco, con la adolescencia, las cosas que te pueden ir pidiendo los amigos. Ese tipo de cosas, supongo.” (EP14, Hombre 1985)

Fase 3. Aprovechamiento tecnológico en términos de capital social. La última fase que tenemos que tratar tiene que ver, nuevamente, con el proceso de retroalimentación que engendra el proceso de apropiación tecnológico socialmente mediado, esto es, con la conversión del capital digital interiorizado, de nuevo, en capital social, engendrando resultados tangibles que pueden servir al sujeto para impulsar y mantener sus redes de relaciones e interacciones sociales gracias a las potencialidades de las TIC. En términos de incrementar el nivel de capital social, las posibilidades asociadas a Internet, con su propensión a la hiperconectividad y la interacción constante, son muy variadas, pero nos vamos a centrar en tres formas fundamentales que, en base a las principales experiencias de uso narradas por los entrevistados, resumen adecuadamente el aprovechamiento social que los sujetos realizan de las TIC: el establecimiento de nuevos vínculos online, el mantenimiento de vínculos previos y la promoción de la presencia en el ámbito digital. (1) En primer lugar, tenemos el caso de los jóvenes que establecen nuevos vínculos sociales a través de Internet, superando las barreras geográficas que delimitaban el tipo de interacción posible dentro del horizonte de la experiencia de los sujetos. Generalmente, la mayor parte de interacciones digitales que mencionan los entrevistados se producen con gente a la que también conocen en su entorno offline de socialidad, como familiares, amigos o compañeros de estudios y trabajo, pero también es relativamente frecuente el establecimiento de nuevos contactos a través de Internet. Se trata de una derivada del concepto ya clásico de las comunidades virtuales (Smith y Kollock, 1999), diversificadas, desplegadas y multiplicadas al infinito gracias a la universalización de las redes sociales, en las que el contacto con personas físicamente

desconocidas es bastante frecuente –aunque no debemos olvidar que gran parte de la interacción en redes sociales virtuales, de hecho, también se produce con gente a la que ya se conoce–. En todo caso, en los discursos de los entrevistados encontramos algunas experiencias específicas de esta generación de vínculos sociales a través de Internet: así, tenemos casos de relaciones de pareja que se conocen a través de aplicaciones para ligar (EP4, EP6, EP10, EP12, EP18), clanes y agrupaciones que se vehiculan en plataformas de videojuegos multijugador online (EP3, EP5, EP7), la movilización de grupos de trabajo profesionales de Whatsapp o redes sociales laborales (Linkedin) para acceder a potenciales empleadores y clientes (EP2 EP10, EP18, EP28) o el contacto con personas afines a través de chats, foros, blogs o plataformas dedicadas a determinados intereses, aficiones o estilos de vida (EP29). Estos distintos casos nos advierten del papel fundamental que las nuevas tecnologías juegan, en la actualidad, a la hora de relacionarnos entre nosotros, por lo que suponen una primera forma de transformación del capital digital en capital social que, consecuentemente, es enormemente diferente según las motivaciones e intereses de los sujetos, su inserción socioprofesional, su capital cultural o la utilidad práctica que tiene, en su cotidianidad, la posibilidad de establecer nuevos vínculos sociales a través de Internet. Si bien es cierto que una parte importante de los entrevistados mencionan alguna experiencia concreta de contacto online con personas a las que no se conocía previamente en su mundo offline, la variedad de formas en que estas interacciones se producen y, lo que es más importante, la relevancia de las mismas para ampliar el horizonte de experiencias vitales de los sujetos a lo largo del tiempo, es enormemente diversa.

“Pues también tengo gente, efectivamente, que he conocido por Internet, redes sociales tipo Tinder, Adopta un tío, pero suelo ir eliminándolos cuando ya no... Y ahora que lo dices, tengo que eliminar un par que tengo ahí guardados. (...) Tipo Tinder, y tal, las he estado utilizando durante mucho tiempo, te hablo de 5 años o así, y sí que en un inicio me funcionaba bien, o sea, que en seguida quedaba con alguien y conectaba, y a lo mejor surgía o no surgía una relación, o algo. (...) Yo creo que es por el hecho de que se pierde un poco la gracia de conocer a alguien en el entorno y decir, ‘ahh, pues me gusta’, y no saber si le gustas, e ir un poco tanteando, quedar, ¿sabes? Con estas redes sociales ya sabes que vas a quedar con una persona que hay unos mínimos que te van a gustar, ya sea de carácter, físicamente. Entonces es como ir con mucho a hecho. Que por un lado está bien, pero, a mí, por alguna razón, ahora pues no me funciona.” (EP12, Mujer 1988)

(2) La segunda forma de conversión del capital digital en capital social tiene que ver con el mantenimiento y prolongación de los espacios offline de interacción a la esfera digital, gracias a las potencialidades de los dispositivos, en términos de conectividad continua, más allá de las barreras físicas. En cierta medida, y hemos hablado mucho sobre este tema, gran parte de la sensación de hiperconectividad y disponibilidad continua de los sujetos con respecto a su entorno social se deriva de esta característica del nuevo medio informacional, en el que los sujetos se encuentran constantemente comunicados con su entorno familiar, de amistades, laboral, académico o de cualquier tipo. De hecho, este tipo de prolongación de la interacción social en el ciberespacio es, quizás, el uso de los dispositivos tecnológicos más universalmente extendido y recurrentemente mencionado por todos y cada uno de los entrevistados, independientemente de su nivel de capital cultural, edad, género o trayectoria tecno-biográfica particular. Evidentemente, las condiciones específicas en las que se producen estos intercambios comunicativos, así como las temáticas o utilidades prácticas de los mismos, varían enormemente, pero la forma más básica de transformación del capital digital en capital social, de hecho, es esta posibilidad de extensión de la vida social más allá de las limitaciones estructurales del espacio físico. En todo caso, a pesar de su universalidad, existen un serie de casos particulares en los que deberíamos detenernos,

aquellos en los que la comunicación cara a cara es físicamente imposible, precisamente debido a las barreras espaciales, por lo que los medios digitales facilitan y favorecen el mantenimiento de estos vínculos, incluso aunque no exista ningún tipo de interacción interpersonal en un mismo espacio físico durante largos periodos de tiempo. Esta es la situación de los jóvenes que se han ido de Erasmus durante su formación académica (EP9), que han vivido un tiempo en otro lugar (EP10, EP17) y siguen manteniendo contactos de esa época o, en definitiva, de las personas migrantes (EP26), que mantienen vínculos con su familia, en su país o región de origen, gracias a las posibilidades comunicativas de las tecnologías. En cierta medida, el teléfono o la mensajería postal ya permitían la interacción no presencial, pero es con la llegada de Internet cuando la variedad de formas de interacción se ha multiplicado enormemente. Otro caso particular es la instrumentalización profesional de las potencialidades comunicativas de las TIC que también hemos mencionado recurrentemente, y que incluye la creación de grupos de Whatsapp con compañeros de trabajo, de carrera o de cualquier grupo offline para mantener el contacto en el espacio virtual. Esto puede ser importante en términos de acceder a un puesto de trabajo, como destacamos un poco más arriba, o para mantener una cartera de clientes, organizar el trabajo dentro de una oficina, preparar una actividad que posteriormente va a realizarse físicamente o, en definitiva, intentar escapar de las otrora firmes ataduras de la espacialidad física. En definitiva, nuestra conclusión también, en este punto, es clara: todos los jóvenes entrevistados aprovechan las potencialidades comunicativas del entorno digital, pero la capacidad de este proceso de transformación del capital digital en capital social depende, por un lado, de la posición social del sujeto (en sentido amplio) y, por otro lado, del propio nivel de capital digital interiorizado y objetivado que puede movilizar (plataformas utilizadas, equipos, herramientas online, grupos concretos, conocimientos y capacidades interiorizadas, etc.) para aumentar sus niveles de capital social, los cuales únicamente adquirirán sentido dentro de los distintos campos concretos a través de los cuales oriente su actividad cotidiana –los cuales, por cierto, son mayoritariamente espacios sociales offline: hogar, espacio de trabajo, espacio de estudios, movilidad física, etc.

“Para mí, LinkedIn es básicamente una plataforma para hacer networking profesional, es decir, vas encontrándote gente en el mundo profesional y lo que quieres, un poco, es mantener su contacto, por si en algún momento u otro le necesitas. Yo lo uso mucho con proveedores, porque yo, al final, al gestionar proyectos, necesito muchas agencias, muchos proveedores y demás. Entonces, la gente que me vale sí que los voy guardando ahí.” (EP10, Hombre 1984)

(3) Finalmente, en tercer lugar, tenemos el peliagudo asunto de la presencia y disponibilidad online, a la que ya hemos dedicado un epígrafe particular en la primera parte de este capítulo. En las líneas inmediatamente superiores, además, hemos desarrollado un alegato sobre la importancia que siguen manteniendo los espacios y contextos offline a través de los cuales los sujetos despliegan su actividad –la dimensión corporal de cualquier acción humana, que suele olvidarse cuando nos enfrascamos en el abstracto ciberespacio–. En este último punto, con el que terminamos la exposición del análisis cualitativo de las prácticas digitales de los jóvenes, reflexionamos sobre la forma más destilada de conversión del capital digital en capital social, que es la construcción de una identidad online, en parte controlada por el propio sujeto que la produce cotidianamente, en su uso de los dispositivos tecnológicos, pero en parte independiente, constituida por los rastros de nuestra actividad, por las inscripciones que cualquier proceso de apropiación tecnológica deja, de nosotros mismos, en la miríada de redes, nodos y flujos de información que constituye Internet. El asunto no es baladí, ya que no se trata solo de la posibilidad de establecer nuevos vínculos humanos a través de Internet, sino de que, en la realidad contemporánea que nos ha tocado vivir, estamos continuamente mostrándonos, en

cierta medida, en un mercado digital saturado de informaciones, de presencias, de identidades, de prosumidores creando contenido constantemente, entre los que intentamos hacernos oír. Si Bourdieu consideraba que el capital social tenía precisamente una existencia cuasi-real, porque dependía de la promesa potencial de acceder a recursos (económicos, culturales) que no eran inmediatamente asibles, Internet supone la sublimación hasta sus últimas consecuencias de esta promesa, convertida habitualmente en tragedia. La conversión del capital digital en capital social tiene que ver, sobre todo, con la capacidad de los sujetos para gestionar su presencia y su disponibilidad en el mundo digital, un ámbito cada vez más competitivo, donde hay cada vez más voces que intentan expresarse, donde se promete la horizontalidad y la democratización de la información y el conocimiento, pero solo para aquellos que son capaces de viralizar su contenido, de sobresalir por encima del resto de informaciones que nos bombardean a cada fracción de segundo. Estas posibilidades de aprovechamiento tecnológico no son equitativas, dependen de los conocimientos y habilidades digitales interiorizadas a lo largo del tiempo, pero también del estatus socioeconómico de los sujetos, que les permite acceder a espacios digitales exclusivos, de su propio capital cultural, incrementado y multiplicado en la infinita biblioteca de bits que constituye la red, así como de su capital social previo, de sus redes de relaciones que permiten al sujeto acceder a determinados puestos de trabajo a través de redes interpersonales de vínculos débiles –como Granovetter nos advirtió (1973), de la capacidad de influencia sobre los demás, dilucidada a través de las más variopintas redes sociales, tribunas de opinión, espacios de prensa digital o plataformas multimedia de creación de contenido, que además incorporan herramientas de monitorización, a través de visitas, likes, retuits, comentarios o cualquier otra forma cuantitativamente objetivada de reconocer nuestro alcance. La lucha por la visibilización en el mundo digital, tal y como reconocen los propios entrevistados, es una pugna desigual, un mercado enormemente competitivo en el que el capital monetario no es la variable más relevante, sino la posibilidad de que nuestra expresión, convertida en bits, resuene de manera ensordecedora en las cámaras de eco que constituyen la sociedad de la información. Y ya de paso, que esta gran capacidad de influencia se traduzca en capital económico, que, como vimos, sigue siendo el pilar básico sobre el que se asienta cualquier tipo de estratificación material, al menos en el sistema capitalista en el que vivimos. No es casualidad que fenómenos mediáticos como los *influencers* o los *youtubers* sean tan recurrentes en los discursos sociales cotidianos de la población contemporánea, ya que representan la cara visible del éxito neoliberal, de la persona que se vende a sí misma y es recompensada en el mercado de los estilos de vida, mientras que la cara oculta de la luna está representada por los continuados esfuerzos que realizan los jóvenes –y prácticamente todas las personas, en mayor o menor medida y en distintos ámbitos de actividad– para gestionar su presencia en el ámbito digital, puesto que del mundo online dependen gran parte de sus posibilidades de acción offline.

10.3. RESUMEN DEL CAPÍTULO

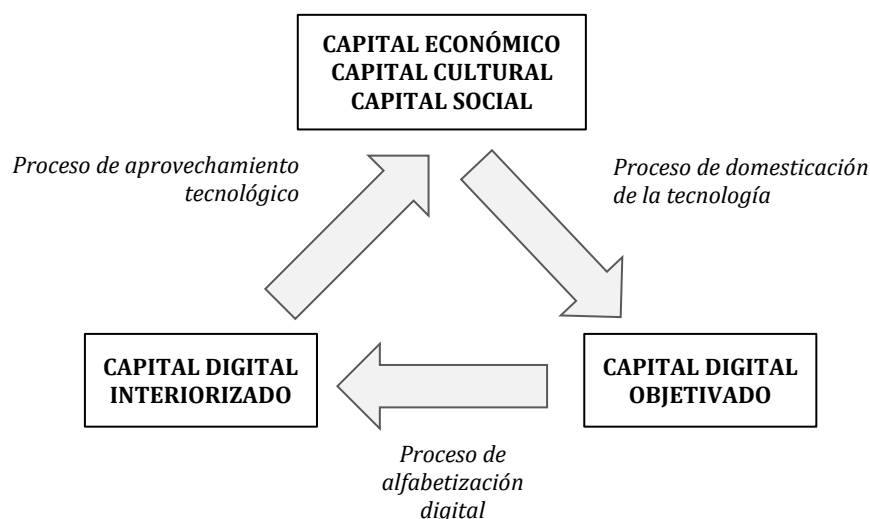
En este último capítulo de la exposición de resultados del análisis cualitativo nos hemos centrado, de manera específica, en las experiencias subjetivas de uso de Internet que han aparecido a lo largo de las entrevistas y en las formas de aprovechamiento tecnológico que los jóvenes realizan de manera cotidiana, intentando alcanzar el tercer nivel de la brecha digital, que tiene que ver con los resultados tangibles que obtienen las personas, en su entorno de vida offline, del uso de la tecnología. En la primera parte de este capítulo hemos presentado seis dimensiones

complementarias de la experiencia de uso de Internet, las cuales nos han mostrado el carácter enormemente ambivalente de esta tecnología, en la que somos simultáneamente artífices de nuestro propio destino y esclavos de un engranaje sociotécnico de relaciones de dominación que escapan a nuestro control. Con respecto a la (1) espacialidad, encontramos una tensión entre distancia y cercanía, puesto que las personas son capaces de comunicarse en un espacio de flujos pero necesitan vivir en lugares geográficamente situados. Con respecto a la (2) temporalidad, aparece una ambivalencia entre inmediatez y necesidad de constante actualización, en un marco comunicativo que imbrica en un ecosistema multimedia las dimensiones sincrónicas y asíncronas de la interacción social. Además, aparece una tensión relativa a la (3) dependencia tecnológica promovida por las TIC, que por un lado nos permite extender nuestras potencialidades de acción pero nos vuelve simultáneamente más dependiente de la infraestructura tecnológica del sistema capitalista que engendró el desarrollo de la sociedad de la información. Además, otra tensión se fundamenta en (4) las competencias digitales, de forma que los entrevistados deben vivir en un entorno contradictorio que, por un lado reconoce, su capacidad innata –como jóvenes digitales– para desenvolverse en el mundo informacional pero, por otro lado, son habituales las experiencias de frustración, indefensión, saturación y falta de autoconfianza para poder aprovechar las potencialidades de las TIC. En quinto lugar, encontramos el problema de (5) la conectividad, polarizada entre la hiper-conectividad que bombardea incesantemente a los sujetos con constantes actualizaciones y la necesidad de filtrar entre tanta marejada de sobreinformación, intentando encontrar momentos y espacios de aislamiento de la vorágine informacional. Finalmente, destaca la problemática de (6) la gestión de la presencia en el mundo digital, puesto que los jóvenes experimentan la necesidad de controlar continuamente la exposición de su intimidad y privacidad en un ecosistema tecnológico diseñado para almacenar todas las huellas, rastros e interacciones de nuestra actividad digital, que se apilan y convierten en la principal mercancía de producción de valor en el capitalismo informacional, en el que todos nosotros somos consumidores y productores del contenido que nosotros mismos producimos, pero del que se apropian las grandes empresas que controlan la infraestructura tecnológica de Internet.

Si en la primera parte del capítulo, como indicamos en la presentación del mismo, partíamos de las narraciones de los sujetos sobre su práctica en el entorno digital para adentrarnos en el nivel más subjetivo, fenomenológico, de la experiencia vivida en el uso de la tecnología, en la segunda parte del mismo hemos recorrido el camino inverso, desde los usos concretos de las TIC al ámbito de la estructura social, indagando en el círculo vicioso de la desigualdad por el que las asimetrías sociales, culturales y económicas de partidas son reproducidas e incrementadas a través del ciclo de apropiación tecnológica. Para intentar aportar algo de sentido sociológico al análisis de la relación entre estructura social y brecha digital, nos hemos centrado particularmente en desentrañar los mecanismos de transferencia entre el capital digital y las tres formas más habituales de capital que encontramos en la teoría de Bourdieu, el capital económico, el capital cultural y el capital social. A lo largo de tres epígrafes, hemos presentado tres modelos trifásicos que resumen el proceso de transferencia, en primer lugar, entre el capital de partida (económico, cultural o social) y el capital digital objetivado –los equipos, dispositivos y herramientas digitales utilizadas por los jóvenes–; en segundo lugar, con respecto al capital digital interiorizado –esto es, las disposiciones, habilidades y experiencias hacia el uso de la tecnología internalizadas en el habitus de los sujetos–; en tercer lugar, completamos el círculo dialéctico del modelo de apropiación tecnológica volviendo al capital de partida, por lo que es posible desentrañar los procesos por los que el capital digital interiorizado puede, nuevamente, transformarse en capital económico, cultural y social, convirtiéndose en resultados

y beneficios offline específicos, que van más allá del plano meramente digital. Un modelo resumido de este proceso lo encontramos en la figura 42.

Figura 42. Ciclo de retroalimentación del capital digital



Fuente: Elaboración propia.

Así, la vida social puede concebirse como una continua dialéctica de reconversión entre capitales, donde el capital digital, en el mundo contemporáneo, juega un papel fundamental, motivo por el Ragnedda lo concibe como un capital "puente" (2018). En una sociedad capitalista, el capital económico se mantiene como la forma básica de estratificación social, ya que posibilita materialmente cualquier forma de apropiación tecnológica, que requiere primordialmente del acceso a los dispositivos TIC. Con respecto al capital cultural, encontramos una ambivalencia entre las potencialidades de acceso a la información que permiten las TIC y la necesidad de adquirir destrezas y habilidades digitales a partir de prolongados procesos de alfabetización digital. Además, la re-traducción del capital digital interiorizado en capital cultural genera procesos de diferenciación social en términos de filtrado de información, formación y acceso diferencial a los bienes culturales. Finalmente, el capital social es importante a la hora de adquirir capital digital, especialmente debido a los procesos de alfabetización derivados del apoyo social del que disponen los sujetos y de las prácticas digitales compartidas. Además, también el capital digital engendra asimetrías en términos de capital social, que tienen que ver con el problema de la visibilidad en un entorno saturado de interacciones humanas potenciales, tanto desde el punto de vista del establecimiento de nuevos vínculos online como en el mantenimiento de los vínculos offline en el mundo digital.

CONCLUSIONES

“Se va a ir a la Luna, se irá a los planetas, se irá a las estrellas, como se va actualmente de Liverpool a Nueva York, fácilmente, rápidamente, seguramente, y el océano atmosférico se atravesará como se atraviesan los océanos de la Tierra. La distancia no es más que una palabra relativa, y acabará forzosamente por reducirse a cero. (...) Para mí el mundo solar es un cuerpo sólido, homogéneo; los planetas que lo componen se acercan, se tocan, se adhieren, y el espacio que queda entre ellos no es más que el espacio que separa las moléculas del metal más compacto, plata o hierro, oro o platino. Estoy, pues, en mi derecho afirmando y repitiendo con una convicción de la que participareis todos: la distancia es una palabra hueca, la distancia, como hecho concreto, como realidad, no existe”

Julio Verne (2014). *De la tierra a la luna*

En las primeras páginas de este trabajo describíamos la labor del investigador social, en el horizonte de la sociedad de la información, como la de un funambulista, necesariamente interpelado a mantener el equilibrio entre las visiones deterministas que derivan la vida social del mero progreso tecnológico y las aproximaciones reduccionistas que entienden que la tecnología es un conjunto de herramientas neutras, susceptibles de ser utilizadas por los actores sociales a partir de sus motivaciones personales. A lo largo de los diez capítulos que componen este manuscrito, sin embargo, hemos mostrado cómo la interrelación entre ecosistema tecnológico y prácticas sociales es mucho más compleja, de forma que las aproximaciones homogeneizadoras de la juventud que simplemente glorifican la supuesta afinidad de este colectivo con el mundo digital no solo suponen una caricatura de este colectivo, sino que sirven como dispositivos normativos de estabilización del orden establecido: en nuestro caso, de una utopía informacional en la que la solución a todos nuestros problemas se asienta en el propio desarrollo de las tecnologías que sirven a los intereses del capitalismo neoliberal global. En esta última sección de la tesis, por lo tanto, debemos discutir algunas de las aportaciones e ideas principales que han ido emergiendo a lo largo de la exposición de nuestra investigación, estableciendo un diálogo constante entre los resultados obtenidos a través de nuestro abordaje empírico particular del objeto de estudio y los fundamentos teóricos que han dado sentido a nuestra perspectiva particular. Así, siguiendo la lógica del paradigma transductivo (Ibáñez, 1985), teoría y práctica se entrelazan y retroalimentan en el viaje que constituye una investigación, en cuyo decurso tanto el objeto investigado como el sujeto investigador se influyen y transforman recíprocamente. La propia lógica del viaje implica tránsito espacial –entre dos lugares– pero también desarrollo temporal –entre dos momentos–, por lo que ninguna investigación es, por definición, totalmente autorreferencial y autoconclusiva; hubo viajes pasados que configuraron el horizonte epistemológico de posibilidades que constituyen el presente, del mismo modo que habrá viajes futuros que desbrozarán nuevos senderos a partir de los utensilios teóricos y prácticos que hemos ido construyendo históricamente.

Con la idea en la cabeza de contextualizar teóricamente los resultados de esta investigación –hacia el pasado– y abrir nuevas líneas de exploración –hacia el futuro– vamos a dividir este capítulo de conclusiones en tres apartados principales: (I) en el primero cuestionaremos la

idoneidad del concepto de nativo digital –y demás términos sustancialistas– para la comprensión adecuada de las formas de apropiación y aprovechamiento tecnológico de los jóvenes, sustituyendo este enfoque por una perspectiva socio-generacional más rigurosa; (II) en el segundo desarrollaremos algunas aportaciones de nuestro enfoque en relación a los estudios de brecha digital, recalcando la importancia de estudiar el entrelazamiento entre las dinámicas específicas de exclusión digital y los mecanismos mucho más generales de estratificación social; (III) finalmente, en el tercero presentaremos algunas de las limitaciones de este estudio que, por ende, abre un particular horizonte de potenciales caminos de investigación que recorrer en el futuro.

I. TODOS SOMOS INMIGRANTES: LA PERSPECTIVA SOCIO-GENERACIONAL EN EL CONTEXTO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Si tuviera que resumir todo mi trabajo de investigación doctoral en una sola idea, esta sería con total seguridad que no existen los nativos digitales, que no existe una afinidad intuitiva o natural de un determinado grupo de edad con respecto a un determinado ecosistema tecnológico, una serie de dispositivos, herramientas, plataformas, aplicaciones o formas de uso. Por el contrario, todos somos inmigrantes digitales, puesto que la apropiación particular que realizamos de estas tecnologías se deriva de procesos biográficos de socialización desplegados recíprocamente a través del entrelazamiento entre domesticación y alfabetización, entre capital digital objetivado e interiorizado, entre toma de posiciones –práctica– e incorporación de disposiciones –*habitus*–. Pero también, todos somos nativos digitales potenciales, puesto que gran parte de nuestra interacción cotidiana con el mundo, con independencia de la adscripción etaria, está mediada por el uso de las TIC. Por supuesto, reconocer el carácter interactivo y procesual del ciclo de apropiación tecnológica no implica necesariamente desdeñar la importancia de los factores generacionales, sino simplemente reconocer la necesidad de ponerlos en relación con el resto de factores socio-estructurales y socio-históricos que configuran el mundo de vida de los sujetos. Como bien destacaban autores como Mannheim (1993) o Abrams (1982), únicamente podemos destacar la influencia de los efectos generacionales en la configuración del orden social una vez que hemos tomado en consideración todos los factores socio-estructurales alternativos, los cuales también influyen en la propia trayectoria vital del sujeto, sometido a procesos distintivos de socialización que le constituyen como individuo. Es por ello que Mannheim entendía que la mera coexistencia cronológica de los grupos humanos es condición necesaria, pero no suficiente, para la emergencia de una posición generacional; debe existir también una comunidad de vida histórica compartida (Mannheim, 1993, p. 221), en palabras de Ortega y Gasset (2004, p. 564), una cierta altitud vital a partir de la cual los sujetos, constituidos tanto objetiva como subjetivamente como generación distintiva, se enfrentan al mundo desde una mirada particular, característicamente diferente de las generaciones anteriores y posteriores. Por lo tanto, introduciendo la perspectiva generacional en el contexto informacional, debemos interrogarnos por dos niveles distintivos de existencia de las generaciones: como cúmulo de condiciones objetivas socio-históricamente determinadas –el modelo de la identidad generacional de Abrams (1982)– y la generación como conciencia colectiva que implica una particular reconstrucción de la memoria compartida y una experiencia subjetiva particular desde la que nos enfrentamos al mundo que nos rodea –el enfoque de la conciencia generacional de Attias-Donfut (1988)–. Además, partimos de las interesantes apreciaciones de Beck y Beck-Gernsheim (2008) sobre la

posible existencia de una generación global, ya que estos autores señalaban que sí existen una serie de constelaciones generacionales compartidas –las expectativas normativas hacia la igualdad, la existencia de patrias transnacionales y la inseguridad vital creciente–, pero no es posible hablar de una conciencia generacional a nivel global. De este cúmulo de constelaciones, me interesa especialmente el tema de la inseguridad ontológica, una condición existencial especialmente relevante en el caso de las generaciones jóvenes, derivada de las transformaciones del propio sistema económico -neoliberalismo– y la emergencia de un marco de relaciones laborales post-fordista, tal y como vimos en el capítulo introductorio de este trabajo. En este sentido:

“Muchos jóvenes (...) se ven enfrentados a unas situaciones y problemas globales completamente cambiados, tanto a pequeña como a gran escala, y tanto en su entorno existencial como en la sociedad global. Los adultos, y las instituciones que éstos dirigen, no tienen respuesta para ellos porque nunca han vivido tales situaciones y no las toman en serio” (Beck y Beck-Gernsheim, 2002, p. 279)

Asimismo, como ya vimos, la aplicación del enfoque generacional al contexto específico de las TIC ha sido especialmente problemática, puesto que se han popularizado mayoritariamente aquellas aproximaciones más reduccionistas –como las de nativo digital (Prensky, 2001), *net generation* (Tapscott, 1998) o *millennials* (Howe y Strauss, 2000)– frente a aquellas que plantean una comprensión más matizada y multidimensional de los procesos juveniles de apropiación tecnológica: por ejemplo, el enfoque de Buckingham (2006) sobre las generaciones digitales o el interesantísimo análisis de Weymann y Sackmann (1994) sobre la generación tecnológica, de clara influencia bourdiana, que se centra en los procesos de adquisición de disposiciones durante los itinerarios de socialización mediados tecnológicamente. Es posible, tal y como destacan Montgomery (2009) y Jones (2011), que la popularización de aquellas perspectivas más simples tenga que ver con un cierto marketing generacional de la industria cultural que, en el momento del cambio de milenio, había descubierto a la juventud y la infancia como nuevos nichos de mercado para la introducción de innovaciones tecnológicas vinculadas con el ocio pero también el aprendizaje. En todo caso, lo que es evidente es que esta construcción de la juventud como un colectivo afín a las “nuevas” tecnologías, esta ideología de la juventud digital, es el resultado de la proyección de discursos por parte de los adultos, más que de una conciencia generacional emergente a partir de los espacios distintivos de sociabilidad de las nuevas generaciones. Esta dominación de las visiones de los adultos sobre el papel que los jóvenes deben jugar en la sociedad, como ya vimos en el marco teórico, no es algo realmente reciente, sino que tiene que ver con el problema de la expectativa (Naegle, 1969), que en el mundo actual suele relacionarse con el proceso de digitalización y el surgimiento de la sociedad de la información. Sin embargo, la asociación entre juventud y cambio tecnológico tampoco es novedosa, puesto que el propio Torregrosa señalaba en los años 70 que *“la juventud, por el contrario (...) puede adaptarse con mucha mayor facilidad a las exigencias de las nuevas técnicas”* (1972a, pp. 38–39). La asociación de las nuevas generaciones con el ecosistema tecnológico digital, por lo tanto, solo es una faceta actual de una práctica de corte culturalista muy antigua, consistente en convertir las condiciones socio-estructurales de vida de los jóvenes en estilos de vida distintivos, oscureciendo las relaciones de dominación y de reproducción de las desigualdades sociales que se entrelazan con las prácticas cotidianas de los actores sociales. Al elevar al joven idealizado –generalmente, varón, de clase media y nivel educativo superior– a la categoría de sujeto histórico (Martín Criado, 1998), no solo desaparece el problema de la desigualdad social, de la reproducción de las estructuras sociales, sino también el problema de la alfabetización digital y del aprovechamiento tecnológico.

Dentro de la ideología de la juventud digital, los jóvenes son intuitivamente capaces de desenvolverse en una sociedad informacional flexible, multimedia y en continua transformación. Poco importa si los jóvenes reales, como hemos ido desgranando a lo largo de nuestra investigación empírica, no están a la altura del mito, ya que lo que importa es la imposición normativa del discurso ciber-utópico del solucionismo tecnológico (Morozov, 2015), no la adecuación de la juventud empírica con esta cultura juvenil abstracta.

Además de la concatenación de falacias, exageraciones y axiomas indemostrables, uno de los problemas fundamentales del mito de la juventud digital es que carece de algún tipo de teoría sobre la socialización humana, por lo que las destrezas digitales simplemente se deducen del mero contacto con las TIC en etapas tempranas de la vida, especulando incluso sobre la alternación fisiológica que estas tecnologías producen de manera automática en las estructuras cognitivas. En este punto, *"la tecnología llega a equivaler a una forma de biología"* (Buckingham, 2002, p. 69), lo que supone dejar de lado los procesos biográfica y socialmente situados de domesticación de los dispositivos y de alfabetización en el uso de los mismos. La apropiación tecnológica, en esta lógica reduccionista, se convierte en un proceso mecánico y automático, adscrito naturalmente a los jóvenes, pero negado para los adultos, debido al establecimiento de una frontera artificial entre nativos e inmigrantes digitales. Puede parecernos que esta simplificación conduce a una percepción positiva y optimista de la juventud, pero es todo lo contrario, puesto que no reconoce en los jóvenes el intenso y prolongado proceso de socialización tecnológica que les ha llevado a desarrollar unas determinadas disposiciones y competencias digitales, sino que simplemente las deduce de su adscripción etaria. Como nos indica Buckingham, *"a pesar de parecer positiva y motivo de celebración, esta caracterización (...) también es denigrante, ya que asume que los jóvenes conocen espontáneamente todo lo que necesitan saber sobre la tecnología, en lugar de tener que haber hecho el esfuerzo de aprender sobre ella"* (2011, p. x). Por lo tanto, como hemos desgranado en el capítulo 9, la alfabetización digital no se produce de manera automática, sino que también requiere de una elevada inversión de motivación, esfuerzo, interés y tiempo, así como de la participación en contextos sociales de uso de la tecnología y el tránsito por espacios formales de domesticación de los dispositivos. Al escindir las competencias digitales de su propio proceso subjetivo de producción se elimina el problema mismo de la inclusión digital, que queda relegada a un problema material de los dispositivos, reproduciendo un enfoque sobre la desigualdad digital que lleva desactualizado más de 15 años. En este sentido, en el caso de jóvenes que experimentan dificultades o experiencias de frustración en el uso de los dispositivos, como vimos en el capítulo 10, esta glorificación de la hiperconectividad juvenil conduce a una psicologización de la incapacidad, en lugar de relacionar la falta de competencias con un proceso de alfabetización digital a lo largo de la vida más discontinuo o parcial. En otras palabras, promover la imagen idealizada de un joven intuitivamente capaz para desenvolverse en el mundo digital genera indefensión en los jóvenes, ya que prácticamente ninguno de ellos es capaz de estar a la altura del mito.

Por otro lado, un aspecto sumamente interesante de la proyección adulta sobre la juventud digital tiene que ver con su carácter ambivalente y contradictorio, ya que los jóvenes se convierten simultáneamente en la encarnación de todas las bondades y peligros de la sociedad digital. En esto los discursos contemporáneos tampoco son originales, ya que las construcciones catastrofistas y utópicas sobre el papel que los jóvenes van a representar en la sociedad son tan antiguas como la juventud misma como etapa distintiva del ciclo vital, como ha recopilado Revilla (2001) en su texto sobre la construcción discursiva de la juventud. En la esfera informacional, Buckingham (2002) ha recogido modélicamente las dos visiones –fatalista y utópica–, asociándolas con dos medios de comunicación alternativos: la televisión e Internet. Como

señalaba este autor hace casi dos décadas, existe una convivencia en la esfera pública un discurso neoconservador que preconiza la muerte de la infancia debido a la pérdida de valores asociada con la televisión, y un discurso optimista que relaciona el uso de Internet con la adquisición de valores más democráticos, cosmopolitas, multiculturales y de orientación globalista. Esta asociación determinista entre medio de comunicación y sistema de valores está presente en las perspectivas del cambio de siglo –Prensky (2001), Howe y Strauss (2000), Tapscott (1998)–, estableciéndose una relación causal de los valores de un determinado grupo generacional en base a las características tecnológicas del medio: se contrasta particularmente el carácter pasivo y unidireccional de la transmisión de conocimiento, en el caso de la televisión, frente al carácter interactivo y bi-direccional de Internet. Consecuentemente, el nihilismo, la irracionalidad, el hedonismo y la rebelión ante la autoridad de los jóvenes de los 90 –la generación X– se deriva necesariamente del consumo de televisión, mientras que el emprendimiento, el respeto, la multiculturalidad y la proactividad de los *millennials* se deriva del uso de Internet. Poco importan los análisis empíricos que demuestran que las formas de apropiación de Internet son muy variadas o que la televisión sigue siendo un medio enormemente relevante en la actualidad, ya que lo que importa es la dimensión disciplinante de la juventud, a la que prácticamente nunca se le da voz. Si traemos esta ambivalencia discursiva al presente, podemos señalar que la visión ciber-utópica de los nativos digitales convive con una excesiva preocupación por los riesgos y peligros de la sociedad digital, cuya víctimas predilectas son siempre las nuevas generaciones. Así, Gordo et al. (2018) identifican itinerarios de socialización tecnológica en base a los riesgos percibidos del uso de Internet: sobre-exposición, auto-cuantificación, sobre-identificación, preponderancia de usos evasivos y aislamiento. Se plantea la problemática en términos de exceso, de forma que los jóvenes tienen que ser capaces de mantener el equilibrio entre las potencialidades que les ofrecen los medios digitales y los peligros derivados de caer irremediabilmente en una de estas cinco fuentes de uso problemático. Así, se plantea el problema sociológico de saber cuál es el buen uso de Internet, especialmente cuando son determinados discursos adultos e institucionales los que tienen el poder de delimitar el horizonte de prácticas digitales beneficiosas y provechosas para el propio desarrollo e inserción de los sujetos en la sociedad. Como nos ha demostrado Laura Robinson (2009), esta delimitación es claramente problemática, puesto que precisamente es la disponibilidad de llevar a cabo usos más desinteresados a lo largo de la trayectoria vital, vinculados con el ocio y el entretenimiento, lo que permite desarrollar una familiaridad –un *habitus* informacional– que servirá de sustrato para la adquisición de ulteriores competencias y destrezas significativas para el sujeto, dentro de su racionalidad práctica particular.

En mi propia aproximación, el conflicto entre buenos y malos usos desaparece en el mismo momento en el que se rechaza la existencia de una homogeneidad estructural de la juventud en el mundo digital, de forma que las prácticas digitales de los jóvenes no están cualitativamente mejor adaptadas al mundo informacional, sino que se incrustan situacionalmente a través de los procesos de domesticación de la tecnología. Por lo tanto, el paso previo para poder comprender las prácticas digitales de los jóvenes implica una doble ruptura epistemológica (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 37) con el discurso de la juventud digital, que debe ser de-construido y posteriormente re-construido (Martín Criado, 1998, p. 39) en el nivel psicosocial de las prácticas emergentes y acciones recíprocas (Simmel, 1986) entre los actores sociales que llevan al entrelazamiento de lo social en términos de figuraciones (Elias, 1978, p. 128). La combinación de técnicas cuantitativas y cualitativas, desde este punto de vista generacional, nos permite indagar secuencialmente en los aspectos macro-estructurales de la desigualdad digital y en los aspectos

micro-sociales de incorporación de las TIC a la vida cotidiana, a través de la propia experiencia fenomenológica de los actores sociales. Así, como destaca Bolin:

"Mientras que los datos cuantitativos nos dicen algo sobre las formas en que los grupos o cohortes de edad responden a cambios (o a la estabilidad) del panorama mediático, los materiales cualitativos nos dicen algo sobre cómo este panorama es percibido y engendra respuestas basadas en la comprensión contextual de los mismos" (Bolin, 2018, p. 34)

El primer punto de ruptura epistemológica con la ideología de la juventud digital lo hemos desarrollado a través del análisis estadístico –capítulos 6 y 7–, demostrando cómo la asunción de una supuesta homogeneidad juvenil en relación a sus formas de apropiación tecnológica es simplemente una falacia insostenible que se derrumba por los cuatro costados ante cualquier mínima exploración empírica. Particularmente, a partir de los datos secundarios disponibles de la encuesta sobre equipamientos TIC en el hogar y formas de uso de Internet (TIC-H) hemos sido capaces de operacionalizar tres niveles fundamentales de la brecha digital: la brecha de acceso material (Van Deursen y van Dijk, 2018), la brecha de habilidades digitales (Hargittai y Shaw, 2015) y la brecha digital de uso (Van Deursen y Van Dijk, 2013). Si bien en el análisis estadístico a población general se destacaban algunos elementos distintivos de la juventud, con respecto a las generaciones mayores, en cuanto a sus formas particulares de apropiación tecnológica –elevada frecuencia de uso de Internet, mayor presencia de prácticas digitales vinculadas con el ocio y el entretenimiento, nivel de destrezas digitales ligeramente superior a la media–, también resultaba evidente que tanto el nivel de estudios como la situación laboral mostraban niveles de asociación con todos los indicadores considerados muy superiores a la edad. Por ello, en el capítulo 8 nos centramos específicamente en la deconstrucción estadística del grupo generacional de supuestos nativos digitales, mostrando las enormes asimetrías digitales que existen dentro de este grupo de edad: por orden, en términos de nivel de estudios, situación laboral, edad y género. En términos de brecha digital de acceso, existen importantes desigualdades digitales entre los jóvenes, pero éstas no derivan tanto de la posibilidad misma de acceder a Internet, que está bastante generalizada, sino del tipo de dispositivo usado y el acceso múltiple desde varios dispositivos: el smartphone es el dispositivo más utilizado, centrándose las mayores asimetrías digitales en el acceso desde el ordenador de sobremesa y el portátil. Con respecto a la brecha de habilidades digitales, existe un nivel de destrezas básicas bastante generalizado entre los jóvenes, si bien el nivel de estudios influye enormemente con respecto a las destrezas de informática y ofimática más avanzadas. Además, encontramos también una importante desigualdad de género, de forma que los hombres tienen un mayor nivel de competencias, especialmente entre aquellos jóvenes de mayor edad y los que tienen un nivel formativo secundario o inferior. Finalmente, con respecto a la brecha digital de uso, entre los jóvenes aparece un enorme entrelazamiento entre Internet y la vida diaria, caracterizado por una gran frecuencia de uso diario de dispositivos conectados y una media de actividades mayor al resto de la población, destacando especialmente las actividades relacionadas con el uso de plataformas audiovisuales online, el correo electrónico, la búsqueda de información, la participación en redes sociales o las actividades de tipo comercial. Entre los jóvenes, el nivel de estudios vuelve a ser la variable con mayor fuerza de asociación, por encima de la situación laboral, la edad y el género, lo que nos lleva a concluir que tampoco existe un patrón homogéneo de formas de uso de Internet entre los supuestos nativos digitales: los jóvenes de menor edad suelen vincularse más estrechamente con los usos de ocio y sociabilidad, mientras que entre los jóvenes mayores destacan los usos pragmáticos e instrumentales. Además, los jóvenes de mayor

nivel educativo presentan una mayor variedad de usos que aquellos con estudios primarios o secundarios, lo que incide en la importante asociación existente entre capital cultural y aprovechamiento tecnológico. Concluimos nuestro desmantelamiento empírico de la categoría de nativos digitales con la presentación de una tipología de jóvenes usuarios de Internet, de la que destacamos los siguientes aspectos²²²:

- (1) En primer lugar, la exclusión digital –grupo CF1–, si bien minoritaria (2,7% de los jóvenes), se relaciona con niveles educativos muy reducidos y con elevadas tasas de desempleo, siendo el colectivo peor situado desde el punto de vista socioeconómico. Estos jóvenes ni siquiera tienen la posibilidad material de conectarse habitualmente a Internet, por lo que están afectados principalmente por la brecha de acceso, en su nivel más básico, de la que se deriva un nivel de competencias digitales increíblemente bajo y una diversidad de prácticas digitales enormemente reducida.
- (2) En segundo lugar, casi la mitad de los jóvenes realizan un uso muy básico de Internet, cuya accesibilidad se restringe casi exclusivamente al uso del teléfono móvil y a las actividades de entretenimiento y sociabilidad, presentando un nivel de competencias digitales reducido. Estos jóvenes, representados por los grupos de usuarios smartphone (CF2) y usuarios básicos (CF3), presentan un capital escolar medio-bajo, así como una situación laboral vinculada con el desempleo y unas edades superiores al promedio. Por género no encontramos grandes diferencias, si bien entre los usuarios básicos hay una ligera preponderancia de las mujeres con respecto a los hombres.
- (3) En tercer lugar, encontramos tres grupos de usuarios que presentan un perfil de aprovechamiento tecnológico mayor: los usuarios múltiples (CF4), que destacan por la conectividad desde un mayor número de dispositivos; los ciberexpertos (CF5), que destacan por su mayor nivel de competencias digitales; y los usuarios profesionales (CF6), que destacan por su uso particularmente elevado del ordenador y su vinculación con prácticas de tipo pragmático y vinculadas con el trabajo. Lo que nos importa recalcar, de cara al análisis cualitativo posterior, es que la accesibilidad múltiple está más vinculada con los hombres, mientras que el perfil de usuario profesional está más feminizado. Asimismo, entre estos grupos destacan los jóvenes de mayor nivel formativo y con una mejor situación laboral –trabajadores y estudiantes–, asentándose la correlación entre capital cultural y económico con respecto al aprovechamiento tecnológico.

El segundo punto de ruptura epistemológica, sin embargo, tiene que ver con la reintegración de las categorías sociales desmanteladas dentro de la propia experiencia fenomenológica de los sujetos que incorporan los dispositivos tecnológicos a una gran variedad de prácticas cotidianas, por lo que las TIC posibilitan procesos de subjetivación (Lasén y Casado, 2014a) en los que los sujetos participan activamente. Las conclusiones de la explotación estadística multivariable nos presentaban un panorama de enorme diversidad de formas de apropiación tecnológica, siendo el capital cultural y la posición socioeconómica de los sujetos factores clave –por encima de la edad y del género– a la hora de desarrollar una accesibilidad tecnológica más diversificada, presentar niveles superiores de competencias digitales y un uso más variado de las TIC. Particularmente, el capital económico está en la base del acceso material

²²² Puede consultarse una descripción pormenorizada de cada grupo y sus características sociodemográficas en el capítulo 8.

necesario a los dispositivos tecnológicos, pero son el capital cultural y el nivel educativo los factores más importantes en la adquisición de habilidades digitales y el desarrollo de un uso más variado de Internet, que permita mejorar las oportunidades de vida de los sujetos, en línea con las conclusiones de los estudios de tercera brecha digital (Van Deursen y Helsper, 2015b; Ragnedda, 2017). Sin embargo, nos quedaba reintroducir estas tendencias socio-estructurales dentro de las prácticas y experiencias de uso de los actores, que hemos ido progresivamente desgranando progresivamente a través de los capítulos 8, 9 y 10, comenzando de lo más descriptivo a lo más interpretativo, desde la mera descripción de las formas de accesibilidad hasta la propia experiencia de uso, de los procesos biográficos de incorporación de las TIC a la vida cotidiana, que conllevan la adquisición de disposiciones, competencias y motivaciones hacia su uso, hasta la propia transformación del capital digital disponible en otras formas de capital – económico, social o cultural– que permiten mejorar las posibilidades de vida de los sujetos. Partiendo del nivel más descriptivo, en el capítulo 8 hemos desarrollado un análisis en profundidad de los ejes fenomenológicos que estructuran la accesibilidad de los jóvenes al mundo digital, así como de los contextos principales de conectividad, que se sitúan en la problemática ambivalencia entre el espacio doméstico y el ámbito profesional, erosionadas a partir del surgimiento del acceso en movilidad, que acompaña a los sujetos a lo largo de su actividad diaria, desdibujando las delimitaciones espaciales y temporales que condicionaban tradicionalmente el acceso a Internet. Un primer cuestionamiento de la relación causal entre acceso tecnológico y adquisición de competencias digitales aparece cuando comprendemos que es imposible establecer una forma homogénea y privilegiada de accesibilidad digital, especialmente en el mundo contemporáneo. De este modo, los principales ejes que estructuran la materialidad del acceso a Internet desde los distintos dispositivos disponibles son: (1) la espacialidad, que se dirime entre el acceso físicamente situado (ordenador de sobremesa, videoconsola, televisión) frente al acceso en movilidad (smartphone), así como todas las formas intermedias y entrecruzadas entre ambos polos (ordenador portátil, tablet, videoconsolas portátiles, etc.); (2) la temporalidad, que se dirime entre el acceso continuo, potenciado por la disponibilidad constante de la conexión a la red, frente al acceso discontinuo, que tiene que ver con la focalización del uso intensivo de las herramientas digitales en determinados momentos temporalmente delimitados; (3) en tercer lugar, la especificidad, que tiene que ver con la diversidad de usos asociados a cada dispositivo tecnológico, siendo especialmente relevante la diferenciación, dentro de los jóvenes, entre aquellos sujetos que utilizan el ordenador como un equipo de acceso general frente a aquellos que únicamente lo incorporan a su vida cotidiana para tareas muy específicas; (4) finalmente, el nivel de la multiplicidad, que tiene que ver con la diversidad de dispositivos utilizados por los sujetos, de forma que un acceso más diversificado permite aprovechar mejor las potencialidades –*affordances* (Schäfer, 2011)– de los distintos equipos. Un segundo cuestionamiento de la homogeneidad del acceso tiene que ver con los contextos mismos en los que se incorporan los dispositivos TIC; a partir de las experiencias narradas por los entrevistados, podemos reconstruir tres contextos diferenciales de acceso: (1) el primero es el hogar, que adquiere una importancia crucial en la vida cotidiana de los sujetos, ya que es el espacio en el que suele presentarse una mayor diversidad de formas de uso y una mejor calidad de las condiciones de conectividad; (2) el segundo es el ámbito profesional y académico, que es sumamente importante porque se vincula con formas productivas de uso, especialmente vinculadas con el uso del ordenador y que engendran procesos de alfabetización digital secundaria que complementan la alfabetización inconsciente que se produce de manera involuntaria a lo largo de la trayectoria vital; (3) finalmente, el tercero es el acceso en movilidad, que se vincula particularmente con el teléfono móvil y nos permite conceptualizar toda nuestra

experiencia fenomenológica de la realidad en la que nos desenvolvemos como una experiencia digitalmente remediada (Lasén, 2014), de forma que es precisamente la desconexión lo que es significativo desde el punto de vista de la subjetividad de los actores sociales.

A continuación, de cara a la reconstrucción de los itinerarios de socialización en el uso de las TIC, que presentamos en el capítulo 8, hemos utilizado una división en grupos de edad que intenta tomar en consideración la presencia cronológica de determinados medios y dispositivos tecnológicos en momentos vitales distintivos, pero que debe articularse con el resto de factores estructurales y socio-culturales a través de los cuales se desarrolla la biografía del individuo – aquí retomamos la distinción de la Escuela de Birmingham entre estructura, cultura y biografía (Clarke et al., 2008; Cohen, 1997)–. Así, hablamos de inmigrantes digitales necesarios, nativos digitales potenciales y nativos digitales móviles, pero esta distinción es una mera herramienta heurística que nos permite introducir la posición generacional como factor de análisis sociológico, que se une a otra serie de factores estructurantes de la muestra de entrevistas en profundidad, como son el género y el tipo de accesibilidad digital²²³, además de toda una serie de características sociodemográficas y socioculturales que también han sido consideradas, como el nivel de estudios, la situación laboral, la situación residencial o la precocidad en el uso de las TIC. Mi perspectiva de análisis, que podemos denominar socio-generacional, está basada en el reciente trabajo de Gilleard, Taipale y Wilska (2018) sobre identidad generacional y uso de las TIC a lo largo de la trayectoria vital, por lo que es totalmente contraria a la perspectiva reduccionista de los nativos digitales, ya que entienden que *"las tecnologías digitales tienen el potencial de moldear experiencias generacionales de maneras que no están únicamente confinadas a la juventud"* (Gilleard et al., 2018, p. 219), sino que afectan a etapas posteriores de la vida del sujeto. Principalmente, entiendo que los nativos digitales únicamente pueden existir como potencialidad, como posibilidad cronológica de que ciertas generaciones, especialmente desde finales de los años 80, se hayan socializado desde la infancia en el uso de las tecnologías digitales y en un mundo cada vez más entrelazado con Internet. En el caso de los inmigrantes necesarios, nacidos a comienzos y mediados de los 80, encontramos necesariamente una mayor conciencia de la transición entre el periodo analógico y digital; el hecho de socializarse desde la infancia en un entorno digitalizado no otorga mecánicamente una ventaja informacional, pero sí que puede tener consecuencias determinantes tanto desde el punto de vista de los espacios de uso de las TIC adscritos a un determinado momento vital como a la hora de poder aplicar estas disposiciones hacia el uso de los dispositivos en etapas ulteriores de la vida del sujeto. Por ello se hace necesaria la reconstrucción de los procesos de socialización tecnológica (Merino Malillos, 2010), compuestos por dos facetas en continua retroalimentación que actúan al nivel de lo material-objetivado –domesticación de la tecnología– y de lo fenomenológico-interiorizado –alfabetización digital–. La articulación de estas experiencias biográficas de socialización tecnológica, en su doble dimensionalidad domesticación/alfabetización, nos permite pergeñar un modelo sociológico de análisis generacional de las formas de apropiación de las TIC que tenga en cuenta la posición generacional de los sujetos sin caer en el determinismo etario, para lo cual debemos retomar el modelo de los tres tiempos, pergeñado por Attias-Donfut (1988, p. 154), que señala tres efectos diferenciales que influyen en la trayectoria vital de los sujetos: (a) efecto de edad, que tiene que ver con el momento del ciclo de vida, (b) efecto de generación, que tiene que ver con las prácticas distintivas de un grupo de edad constituido socio-históricamente como posición generacional distintiva; (c) efecto socio-estructural, que tiene que ver con la influencia de la posición de los actores dentro de la estructura social. La mera presencia de un determinado ecosistema

²²³ En el capítulo 5 encontramos un mayor desarrollo del diseño muestral.

tecnológico durante una etapa del ciclo de vida de un grupo de personas, por lo tanto, no es suficiente para producir un proceso distintivo de socialización, sino que hay que tomar en consideración los procesos biográficos de incorporación de las TIC, así como también las situaciones concretas en las que el sujeto utiliza determinadas herramientas tecnológicas, adquiriendo disposiciones prácticas para desenvolverse en un espacio social que no es uniforme. La dialéctica entre domesticación y alfabetización, entre incorporación material de la tecnología y adquisición de disposiciones social y biográficamente situadas, nos permite desplegar un enfoque socio-generacional que vaya más allá del mero determinismo tecnológico y la homogeneidad de las prácticas digitales juveniles.

Con respecto a la domesticación de la tecnología, hemos partido de la teorización de Silverstone, quien destaca con la metáfora de la domesticación el carácter excitante, pero también peligroso, del proceso de incorporación de las TIC a la vida cotidiana (1993, p. 217). En todo caso, la domesticación está atravesada por los procesos de remediación (Lasén, 2014) de los dispositivos digitales, que promueven determinadas formas de uso (potencialidades o *affordances*), pero también son susceptibles de apropiaciones (Gibson, 1979; Schäfer, 2011) particulares por parte de los sujetos, en base a sus intereses, disposiciones y situaciones cotidianas de uso. Así, el proceso de domesticación está condicionado por el tipo de dispositivo tecnológico –destacando la distinción entre smartphone y ordenador personal–, la precocidad y la intensidad de uso a lo largo de la trayectoria biográfica. La distinción smartphone-ordenador es enormemente pertinente, ya que los teléfonos móviles son los principales medios de conectividad digital en la actualidad, pero el ordenador se asocia con usos más productivos, profesionales y con la adquisición de un mayor nivel de competencias digitales, como han mostrado algunas investigaciones recientes (Ketelaar y van Balen, 2018; Lee et al., 2014; Pearce y Rice, 2013; Thornham y Gómez Cruz, 2016). Además, la domesticación se vincula con dinámicas diferenciadas de alfabetización digital (Sefton-Green et al., 2009), que se materializan en seis formas principales, en base a tres ejes estructurales –grado de auto-capacitación, grado de formalidad y grado de socialidad–. La idea fundamental que recorre nuestro análisis es que aquellas personas que experimentan un proceso de domesticación en el uso del ordenador personal²²⁴ más intenso y precoz disponen de una ventaja informacional –como señalaba Robinson (2012)– con respecto a quienes realizan un uso más específico, que se traduce especialmente en las formas más inconscientes de adquisición de habilidades digitales a lo largo del uso habitual de las TIC. Hay que tener en cuenta, por lo tanto, que las experiencias de auto-capacitación se desarrollan, principalmente, de manera inconsciente e involuntaria, si bien también son importantes los procesos de auto-capacitación consciente, que se despliegan en aquellos momentos en los que los sujetos perciben una carencia en términos de destrezas digitales para desenvolverse dentro de su mundo de vida particular. Sin embargo, la propia posibilidad de desarrollar formas auto-motivadas de capacitación también depende parcialmente de la auto-capacitación inconsciente, debido a la importancia de la motivación, las experiencias previas de uso, la auto-confianza o las disposiciones desarrolladas biográficamente. Este primer eje, sin embargo, reproduce un enfoque individualista de las relaciones entre sujeto y mundo digital, acorde con la visión antropológica atomizada del sistema capitalista neoliberal, motivo por el cual también destacamos la importancia de los contextos formales y la socialidad en la adquisición de habilidades digitales. Con respecto a los contextos formales de uso, nos hemos centrado principalmente en el ámbito del sistema educativo y del sistema laboral, puesto que

²²⁴ Se ha profundizado más en el ordenador personal por su mayor importancia en la adquisición de competencias digitales y su mayor relevancia en los usos productivos y profesionales, tal y como puede consultarse en el capítulo 9.

suponen espacios de adquisición de disposiciones y competencias digitales, especialmente a partir de la primera juventud, pero también durante la infancia y la adolescencia, en el caso de la escuela, que vienen a complementar y a contribuir a los procesos más involuntarios de auto-capacitación digital. Principalmente, hemos destacado cómo el hecho de acceder a la universidad o a un trabajo relacionado con el uso de las TIC –especialmente el ordenador– es muy relevante en términos de alfabetización en aquellos casos en los que la trayectoria tecno-biográfica previa, durante la adolescencia, había estado mucho menos desarrollada. La alfabetización en espacios formalizados de uso, en este sentido, sirve para reducir la brecha digital de género, ya que se trata de una brecha que tiene más que ver con la auto-percepción de las propias habilidades digitales que con las destrezas objetivamente medibles; se trata de adquirir confianza y familiaridad con los equipamientos TIC, especialmente en aquellos casos en los que el uso del ordenador durante la adolescencia había sido muy limitado. Finalmente, el eje de la socialidad tiene que ver con las prácticas digitales compartidas, que son importantes por la emergencia de espacios puramente sociales de uso de la tecnología, y con el apoyo social, que tiene que ver con la posibilidad de delegar determinadas tareas que el sujeto no es capaz de realizar en personas del ámbito cercano. En línea con lo que señala Domínguez (2018), el problema del apoyo social es su carácter ambivalente: empodera precisamente a aquellas personas que ya tienen una motivación e interés previo hacia la adquisición de nuevas destrezas digitales, mientras que en el caso de las personas desinteresadas por el mundo digital genera procesos de delegación de uso que conducen a dinámicas de auto-exclusión y desempoderamiento.

En este punto, reconstruyendo los itinerarios de socialización en términos generacionales, podemos destacar algunas diferencias relevantes que se derivan de la presencia cronológica de determinados dispositivos TIC en momentos particulares de la trayectoria vital de los sujetos, engendrándose dinámicas particulares de alfabetización que, en todo caso, también están socialmente condicionadas por los contextos y espacios cotidianos de uso. De este modo, podemos apuntar algunas particularidades del proceso de socialización tecnológica para cada uno de los tres grupos generacionales considerados en esta investigación, tomando como punto de partida sus procesos diferenciales de domesticación tecnológica y los diversos mecanismos de alfabetización digital. Además, hemos desarrollado una tipología ideal de cuatro trayectorias tecno-biográficas prototípicas (usuarios smartphone, usuarios prácticos, usuarios profesionales y usuarios tecnófilos), que se materializan de manera distintiva en cada una de las tres posiciones generacionales consideradas, tal y como veremos a continuación.

(1) En el caso de los inmigrantes necesarios, al tratarse de un grupo que transitó su infancia entre finales de los años 80 y comienzos de los 90, la presencia del ordenador personal en el hogar es mucho menos frecuente durante las primeras etapas de la vida, de forma que este dispositivo fue incorporándose paulatinamente a lo largo de la adolescencia y primera juventud. Lo mismo ocurre con el acceso a Internet, que únicamente comenzó a estar presente en la vida de este grupo generacional durante los últimos años de la adolescencia, por lo que una socialización precoz mediada por la conectividad digital era imposible. Este tránsito entre dispositivos analógicos y digitales durante la primera juventud hace que encontremos enormes asimetrías sociotécnicas dentro de esta posición generacional, que se derivan principalmente del uso intenso del ordenador personal durante las últimas etapas de la adolescencia –especialmente para prácticas lúdicas– y durante la primera juventud –más asociado a prácticas profesionales y académicas–. Esta importancia de las formas de alfabetización profesional y académica, desarrolladas en etapas posteriores a la adolescencia, hace que entre los inmigrantes necesarios encontremos una mayor diferenciación en términos de capital digital interiorizado –habilidades, disposiciones y motivación– por nivel de estudios y género; debido a que durante los 90 la digitalización era

mucho más selectiva, la incorporación intensiva de los ordenadores era más minoritaria, asociándose con un entorno familiar y una trayectoria personal particularmente afín hacia el mundo de la informática, las TIC y los videojuegos. Esto genera, por lo tanto, una enorme desigualdad en términos de capital digital entre los jóvenes con trayectorias más tecnófilas y profesionales, quienes desarrollan un mayor interés y motivación hacia la adquisición de habilidades digitales, frente a los jóvenes con trayectorias de tipo práctico y móvil, quienes realizan un uso del ordenador mucho más minoritario y se orientan preferentemente hacia el uso del teléfono móvil, que suple la mayor parte de sus necesidades digitales –sociabilidad, entretenimiento, búsquedas de información, usos prácticos puntuales–. Consecuentemente, también se trata del grupo generacional en el que encontramos más diferenciación entre el rol de donante de apoyo social –usuarios tecnófilos– frente al rol de receptor de apoyo social –usuarios prácticos y móviles–. Los usuarios profesionales ocupan una posición intermedia, siendo generalmente receptores de apoyo social, pero desarrollando simultáneamente una motivación activa hacia la adquisición de nuevas habilidades.

(2) Por otro lado, los nativos digitales potenciales, nacidos entre 1988 y 1994, se han socializado en un entorno mucho más digitalizado, donde la presencia del acceso a Internet y de los ordenadores en los hogares estaba mucho más extendida. De hecho, este grupo generacional ha constituido el núcleo de nuestro análisis, puesto que se trata de un colectivo enormemente heterogéneo, donde, si bien la accesibilidad a las redes de banda ancha y los ordenadores, especialmente a partir del cambio de milenio, estaba enormemente generalizada, sin embargo las formas específicas de apropiación y domesticación son enormemente variadas. Durante la infancia, la accesibilidad se relaciona especialmente con el entorno familiar, sirviendo fundamentalmente como toma de contacto con los dispositivos TIC. Consecuentemente, es durante la adolescencia cuando aparece la importancia de los grupos de pares como vectores de domesticación digital, de forma que el uso del ordenador como herramienta de comunicación con los amigos es uno de los marcadores generacionales más importantes de este grupo, vinculado particularmente al uso de la herramienta Messenger (Gordo López, 2006). En este caso, el diferencial de intensidad de uso viene marcado por la incorporación (o no) del ordenador durante la adolescencia como dispositivo video-lúdico, ya que durante estos años se produce el despegue masivo de los juegos multijugador online. Entre este grupo generacional, sin embargo, encontramos una mayor diversidad de dispositivos tecnológicos, ya que las videoconsolas, que ya eran importantes en la década de los 90, se generalizan enormemente a partir del cambio de siglo. Además de esta forma de alfabetización digital vinculada con la autocapacitación que se desarrolla durante la adolescencia de manera diferencial, entre los nativos potenciales también tiene especial importancia la alfabetización profesional y académica durante la primera juventud, especialmente en el caso de los jóvenes que acceden a la universidad, frente a quienes no llegan a cursar estudios superiores. A diferencia del grupo de inmigrantes necesarios, entre los nativos potenciales no encontramos una distinción tan clara en términos de capital digital interiorizado vinculado al ámbito profesional y académico, ya que una buena parte de los jóvenes –mayoritariamente hombres– han experimentado trayectorias de tipo tecnófilo durante la adolescencia, particularmente afines con el mundo de los videojuegos, frente a aquellos –en mayor proporción mujeres– que únicamente utilizaron los ordenadores con fines comunicativos, desde un punto de vista instrumental, por lo que transitarán posteriormente hacia el uso de los smartphones y otros dispositivos móviles que suplen estas necesidades. Sin embargo, como ya hemos destacado, el ámbito universitario y el mundo laboral actúan como importantes focos de alfabetización digital secundaria que, en el caso de aquellos jóvenes que no habían desarrollado un habitus informacional intensivo durante la adolescencia, les permite familiarizarse con el uso

habitual de los ordenadores, siendo capaces de transferir buena parte de los conocimientos, destrezas y disposiciones adquiridas a otros ámbitos y contextos cotidianos de uso. La generalización de los smartphones a partir de finales de la primera década de siglo, por lo tanto, hace que aquellos nativos potenciales con trayectorias más prácticas transiten hacia estos dispositivos, mientras que los sujetos con trayectorias de tipo tecnófilo y profesional son capaces de mantener un uso más generalizado del ordenador, puesto que han desarrollado una mayor familiaridad con este dispositivo.

(3) Finalmente, el grupo de los nativos móviles, nacidos a partir de 1995, es el más complejo de analizar, ya que se trata del colectivo que se ha socializado desde la infancia en un contexto tecnológico enormemente diversificado, donde el acceso en movilidad y la convivencia de distintos tipos de dispositivos tecnológicos conectados a la red era ya una realidad dada. Se trata, por lo tanto, de un grupo que no ha experimentado el tránsito de los medios analógicos a los digitales –como los inmigrantes digitales–, pero que tampoco ha vivido de manera tan clara la preponderancia del ordenador personal como dispositivo hegemónico de conectividad. Por ello, se trata de un grupo generacional en el que conviven, desde la infancia, una enorme variedad de procesos múltiples de domesticación de los diversos dispositivos –ordenadores, videoconsolas, tablets, smartphones, televisiones que se conectan a Internet, etc.– con sus propias potencialidades y ventajas en términos de comodidad de uso, portabilidad o productividad. Por un lado, esta presencia múltiple de dispositivos genera una gran familiaridad con el entorno digitalizado multi-mediado, pero no se traduce necesariamente –como destacarían los teóricos ciberutópicos– en la adquisición de un elevado nivel de destrezas digitales y en una intuición innata para desenvolverse en el mundo digital, sino, muy al contrario, se muestra cada vez más importante analizar los contextos, espacios y situaciones concretas de domesticación tecnológica. Si bien –por pura lógica cronológica– no podemos reconstruir las trayectorias tecno-biográficas de los nativos móviles más allá de los primeros años de la juventud, por lo que no podemos comparar la relevancia de los factores académicos y profesionales de alfabetización digital secundaria con los procesos más prolongados de autocapacitación durante la adolescencia, lo que sí es evidente es que una mayor familiaridad hacia el uso de determinadas aplicaciones y herramientas TIC –dentro de un panorama cada vez más diversificado– no se traduce en la adquisición de un elevado nivel de capital digital interiorizado. Muy al contrario, precisamente los casos de mayor nivel de destrezas digitales los hemos encontrado en jóvenes nativos potenciales e inmigrantes necesarios que han desarrollado una trayectoria tecno-biográfica de tipo tecnófilo, interesados y motivados particularmente hacia la informática y el uso de los ordenadores precisamente porque era el único dispositivo tecnológico que posibilitaba un aprovechamiento productivo de las potencialidades de la sociedad digital. Esto no quiere decir, en ningún caso, que entre los nativos móviles no existan este tipo de trayectorias proactivamente dedicadas a la adquisición de nuevas destrezas digitales y a la experimentación con los dispositivos, sino que gran parte de la familiarización y afinidad de los grupos generacionales más jóvenes hacia las herramientas digitales tiene que ver con necesidades, motivaciones y disposiciones prácticas, vinculadas con formas sociales y cotidianas de apropiación tecnológica, de las que no puede deducirse mecánicamente la adquisición de un nivel de destrezas digitales superior al del resto de grupos generacionales que también han incorporado las TIC a su vida cotidiana.

En conclusión, actualmente la conectividad digital se produce en un entorno tecnológico enormemente diversificado, de forma que la importancia de reconstruir concienzudamente las trayectorias tecno-biográficas con el objetivo de comprender el entrelazamiento entre la socialización y los procesos de adquisición de capital digital es cada vez más importante. En

nuestra sociedad contemporánea, la reproducción de las desigualdades sociales está claramente mediada por la tecnología digital, pero no basta con desarrollar un marco general macro-estructural de análisis si queremos comprender cómo los sujetos incorporan las tecnologías digitales a su vida cotidiana con el objetivo de mejorar sus posibilidades vitales. En este sentido, hemos intentado conectar las dinámicas estructurales de estratificación social con los procesos fenomenológicos de apropiación de las TIC proponiendo el concepto de capital digital, al que dedicaremos la siguiente sección.

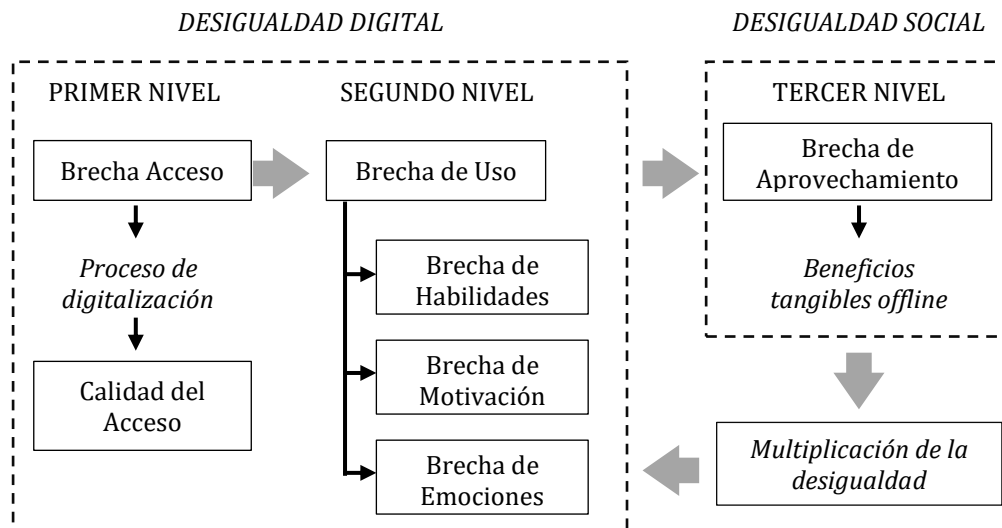
II. HACIA UN ESCEPTICISMO CRÍTICO: LA DIALÉCTICA ENTRE DESIGUALDAD DIGITAL Y ESTRATIFICACIÓN SOCIAL

Si tuviera que proponer una segunda idea que resuma mi investigación, esta sería seguramente que la desigualdad digital solo es una faceta particular de la desigualdad social derivada del despliegue de las contradicciones estructurales del capitalismo global. En otras palabras, la brecha digital no es un efecto colateral del desarrollo de la sociedad de la información, sino su producto, la consecuencia lógica del despliegue incontrolado de las fuerzas productivas del capital sobre los últimos resquicios no mercantilizados de la existencia humana. De hecho, tal y como defiende Petr Lupač, *"la brecha digital es una característica estructural de la sociedad de la información"* (2018, p. 176), de forma que la difusión diferencial de la tecnología no va a conducir progresivamente a la reducción de las desigualdades sociales –hipótesis de la normalización–, sino todo lo contrario, a la diversificación, profundización y multiplicación de las mismas –hipótesis de la estratificación–, tal y como defienden los teóricos contemporáneos de la brecha digital (Van Deursen y Van Dijk, 2015b; Haight et al., 2014; Ragnedda, 2017). Por ello mismo, el concepto de brecha digital es multifacético, esquivo, mutable, adaptable al entrelazamiento entre ecosistema tecnológico y relaciones sociales en momento histórico y en cada contexto social. La progresiva generalización desde comienzos del siglo XXI del acceso a Internet en los hogares, que describimos teóricamente en el capítulo 3 y analizamos empíricamente en el capítulo 6, no conduce a la reducción de la desigualdad digital, sino a la aparición de nuevas brechas digitales (gaps) que siguen afectando decisivamente a la población, en lo que Van Dijk denominó la profundización de la brecha digital –*the deepening digital divide* (2005)–. Así, además de la brecha de acceso que, como vimos en el capítulo 3, ya no tiene tanto que ver con el acceso físico a los dispositivos como con las condiciones del acceso –acceso múltiple, mantenimiento del acceso, calidad de la conexión, etc.–, se han ido teorizando nuevas brechas o gaps que afectan al aprovechamiento tecnológico que realizan los sujetos. Uno de los modelos más conocidos es el modelo de los 4 gaps de Van Dijk y Van Deursen (2015b), que distingue entre la brecha motivacional, la brecha de acceso, la brecha de habilidades digitales y la brecha de uso. Otros modelos teóricos distinguen entre la primera brecha digital, vinculada con el acceso, y la segunda brecha digital, relacionada con los usos diferenciales de Internet (Castaño, 2008) y las competencias digitales necesarias para desenvolverse en el mundo digital (Hargittai, 2002). En todo caso, la investigación sobre brecha digital destaca por su adaptabilidad a la cambiante realidad informacional, por lo que hablar de reducción o aumento de la brecha, en términos abstractos, quizás sea poco útil a la hora de comprender la naturaleza variable y flexible de la sociedad de la información: un sistema reticular de geometría variable, por usar la conceptualización de Manuel Castells (2011a, p. 31).

CONCLUSIONES

Tal y como destacan autores como Sparks (2013) o Ragnedda (2017), únicamente podemos entender adecuadamente las implicaciones de la desigualdad digital si las ponemos en relación con los procesos más generales de estratificación social, puesto que se trata de un problema social más que tecnológico. Como indica Selwyn, *"los aspectos cruciales de la brecha digital no son exclusivamente tecnológicos, sino sociales, económicos, culturales o políticos"* (2004, p. 357). Por ello, es importante rechazar la separación entre vida offline y online presente en el enfoque de la segunda brecha digital, que analiza las prácticas digitales como una realidad objetivable escindida de la vida social "real" u "offline". Por el contrario, en línea con el enfoque de autoras como Lasén y Casado (2014a), entiendo que el entramado de figuraciones que constituyen la sociedad contemporánea se construye cada vez más a través de prácticas cotidianas digitalmente (re)mediadas. Intentando superar las limitaciones de los estudios empíricos centrados en los usos diferenciales de Internet, como si constituyeran un mundo radicalmente separado de la vida social offline, algunos autores han propuesto recientemente el concepto de tercera brecha digital (Van Deursen y Helsper, 2015b; Ragnedda, 2017), relativo a los resultados y beneficios offline tangibles que los sujetos obtienen del uso diferencial de los dispositivos tecnológicos, por lo que podemos denominarlo brecha de aprovechamiento o *"utility gap"* (Calderón Gómez, 2018). En resumen, la tercera brecha digital tiene que ver con *"la interacción entre las posiciones sociales offline privilegiadas y las desigualdades digitales, en relación con los recursos sociales valiosos que podemos esperar obtener del uso de Internet"* (Ragnedda, 2017, p. 28). En el esquema que recogemos a continuación (Figura 43) podemos ver representados los tres niveles de la brecha digital en relación al ciclo de retroalimentación entre desigualdad social y desigualdad digital.

Figura 43. Los tres niveles de la brecha digital en relación al ciclo de retroalimentación de la desigualdad



Fuente: traducción de Calderón Gómez (2018), basado en el esquema de Ragnedda (2017, p. 51)

La constatación de la existencia de una tercera brecha, vinculada con lo que Van Deursen y Van Dijk denominaban habilidades digitales de tipo estratégico (2014), nos permite plantear la intensificación de las desigualdades sociales a través del ciclo de apropiación tecnológica, pero queda incompleta, desde el punto de vista sociológico, si no introducimos un modelo teórico específico sobre la acción social, que nos permita dar cuenta de los procesos de retroalimentación entre las situaciones micro-sociales en las que se desarrollan las prácticas y la emergencia de estructuras institucionalizadas que configuran el sistema de posiciones jerarquizado que

constituye la sociedad. En otras palabras, una de las limitaciones fundamentales de los estudios de brecha digital es que la reflexión teórica sobre la articulación entre desigualdad digital y social está mucho menos desarrollada que la producción de evidencia empírica (Ragnedda y Muschert, 2018a, p. 3), por lo que la originalidad de nuestra investigación doctoral se fundamenta en la propuesta de un modelo teórico sociológico que nos permita dar cuenta de los entrelazamientos e interacciones recíprocas entre vida social y prácticas digitales. Dentro de la variedad de teorías sociales que, muy recientemente, están intentando articular el entrelazamiento entre estratificación social y brecha digital²²⁵, el constructivismo estructuralista de Pierre Bourdieu es una de las perspectivas que más se ha desarrollado en los últimos años, apareciendo conceptos como los de *habitus* informacional (Robinson, 2009), capital tecnológico (Correa, 2016), *techno-capital* (Straubhaar et al., 2012) o capital digital (Ragnedda, 2018). A pesar de sus diferencias, tienen en común el hecho de entender que la disponibilidad de acceder a los dispositivos tecnológicos y las destrezas y disposiciones asociadas a su uso, adquiridas biográficamente, suponen una forma de capital activable en un mundo cada vez más digitalizado, que actúa en conjunción con otros capitales –económico, cultural, social–, retroalimentando procesos dialécticos de reconversión entre sí. Para Ragnedda, el capital digital es un capital "puente" (2017, p. 76) cuyo valor fundamental radica en su convertibilidad en otras especies de capital (económico, cultural, social, político o personal). A partir de su interesante modelo teórico (Ragnedda, 2017, 2018), he desarrollado una propia aproximación sociológica al concepto de capital digital, que entiendo como una forma específica de capital cultural que adquiere especial relevancia en un mundo en el que cada vez más dinámicas sociales están mediadas por las tecnologías digitales, que se convierten en actantes fundamentales, según el modelo de agencia compartida (Latour, 2005), de nuestra vida cotidiana. Así, al igual que el capital cultural (Bourdieu, 2001), el capital digital se presenta en tres dimensiones fundamentales (objetivada, incorporada e institucionalizada), si bien en esta tesis nos hemos centrado principalmente en las dos primeras²²⁶: (1) el capital digital objetivado tiene que ver con los dispositivos y equipos materialmente necesarios para acceder a Internet, que son biográficamente incorporados a través de procesos de domesticación tecnológica y formas específicas de uso a partir de las cuales los sujetos toman posiciones particulares dentro del espacio social; (2) el capital digital incorporado tiene que ver con las disposiciones, destrezas digitales, motivaciones y expectativas interiorizadas en el *habitus* informacional (Robinson, 2009) de los sujetos, sedimentadas a través de procesos prolongados de alfabetización digital. Como vemos, la disgregación entre aspectos objetivados e interiorizados del capital digital, ya reconocida por Ragnedda (2018, p. 2), puede asimilarse a las dos caras del proceso de socialización tecnológica –domesticación (Silverstone, 1993) y alfabetización digital (Sefton-Green et al., 2009)–, ya que la adquisición de capital digital depende de las condiciones materiales para acceder a la tecnología (primera brecha), produciendo asimetrías en competencias y usos (segunda brecha) que pueden traducirse en formas diferenciales de aprovechamiento tecnológico (tercera brecha). Consecuentemente, el ciclo de apropiación de las TIC puede entenderse como una dialéctica ininterrumpida de reconversión de los capitales de partida (económico, cultural y social) en capital digital (objetivado e interiorizado), posibilitando la retroalimentación del capital económico, cultural y social de partida. Si bien la retroalimentación entre cada una de estas especies de capital con

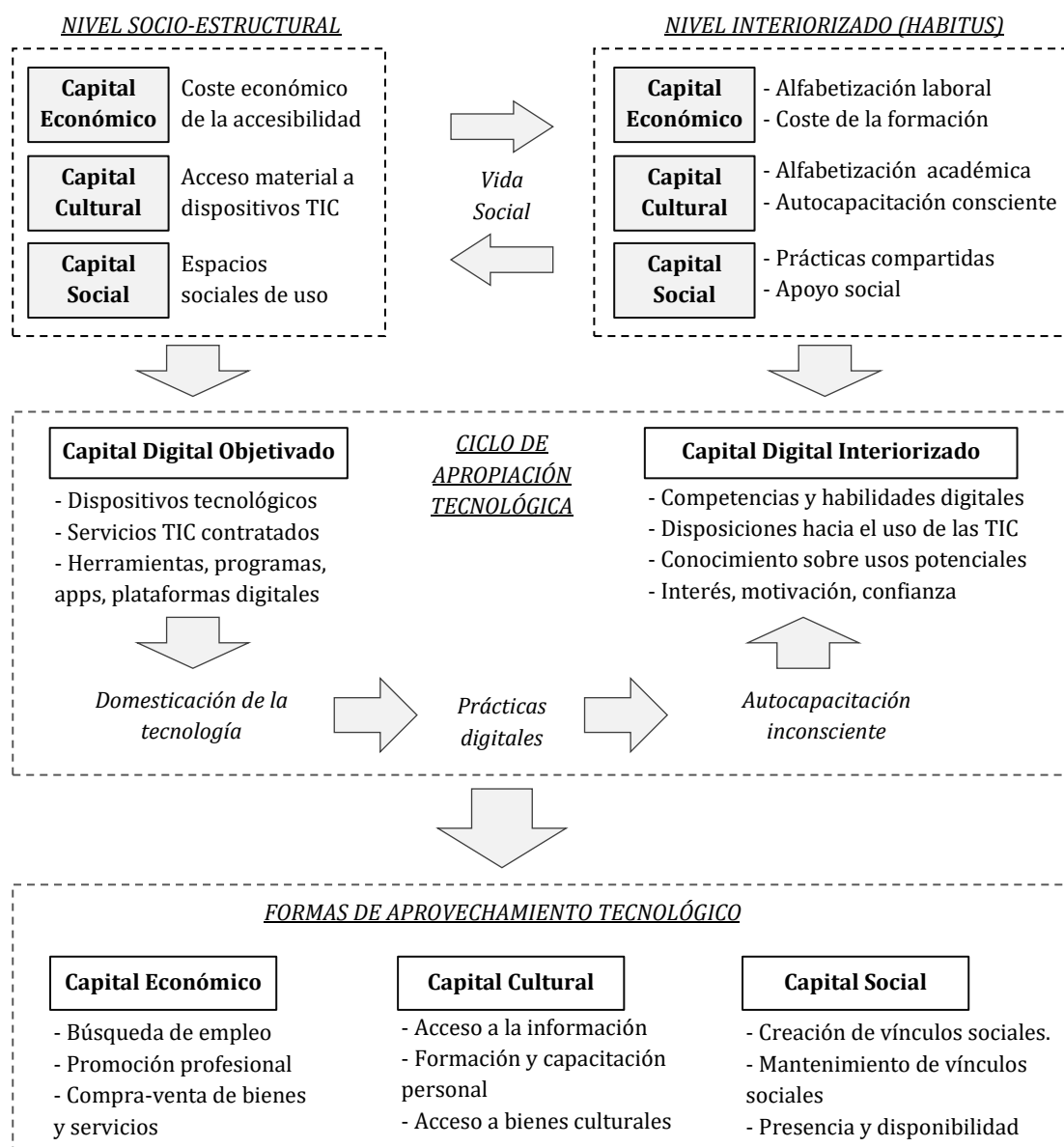
²²⁵ Un trabajo de reciente de reflexión teórica alrededor de los estudios de desigualdad digital podemos encontrarlo en el reciente texto *Theorizing Digital Divides* (Ragnedda y Muschert, 2018b), al cual nos referimos en el capítulo 3. Además, para un análisis crítico en profundidad sobre los estudios de brecha digital, recomendamos el libro *Beyond Digital Divides* (Lupač, 2018).

²²⁶ En el capítulo 4 desarrollamos más en profundidad nuestro modelo teórico de orientación bourdiana.

CONCLUSIONES

respecto al capital digital presenta sus particularidades, que hemos desgranado en el capítulo 10, en la figura 44 encontramos un esquema resumido de los principales procesos de transferencia de capitales y del funcionamiento del propio ciclo de apropiación tecnológica que los sujetos desarrollan a lo largo de sus trayectorias tecno-biográficas, que se sustenta en la constante transformación de los capitales económico, cultural y social en formas específicas de capital digital asociadas al entorno informacional y, simultáneamente, la continua movilización del capital digital para mejorar su posición social.

Figura 44. Principales mecanismos de transferencia entre el capital económico, cultural y social con respecto al capital digital.



Fuente: Elaboración propia.

En primer lugar, el capital económico constituye la forma básica de estratificación en las sociedades capitalistas, vinculada con el capital digital objetivado, puesto que precisamente los recursos tecnológicos están en la base de cualquier tipo de domesticación de la tecnología, que posibilita procesos de alfabetización digital que conducen, posteriormente, a formas diferenciales

de aprovechamiento tecnológico de las TIC en términos económicos, como son la búsqueda de empleo, la promoción profesional en base a los conocimientos adquiridos gracias a la accesibilidad que posibilita Internet y la propia disponibilidad de un mercado mucho más global y diversificado de bienes y servicios. En términos culturales, Internet garantiza una accesibilidad mucho más democrática, directa e inmediata a la información, pero requiere de unas enormes habilidades digitales en términos de filtrado y selección de la información relevante, dentro del enorme maremágnum de datos y notificaciones incesantes que nos bombardean continuamente. Así, si bien la red se ha constituido como un entorno de consumo cultural masificado entre los jóvenes, que pueden acceder a todo tipo de prácticas de entretenimiento y ocio derivadas de intereses, aficiones, estilos de vida o gustos particulares, la potencialidad práctica de los dispositivos tecnológicos en términos de formación y acceso al conocimiento se deriva, precisamente, del propio capital cultural que los sujetos van adquiriendo dialécticamente a través de la conectividad con un mundo digitalmente configurado, engendrando nuevas formas de desigualdad estructural que se derivan de la capacidad diferencial de los sujetos para aprovechar el infinito océano de información distribuida incesantemente en forma de bits a lo largo de las redes y nodos que configuran el ciberespacio. Finalmente, también el capital social influye en la adquisición de capital digital, debido a la importancia que tienen las redes de relaciones humanas a la hora de determinar los contextos en los que los sujetos pueden acceder a los dispositivos tecnológicos, en primer lugar, y posteriormente a través del apoyo que el contorno social brinda en la adquisición de habilidades y conocimientos digitales. Sin embargo, la dimensión social de la alfabetización digital es un arma de doble filo, puesto que favorece nuevos procesos de capacitación en el caso de personas motivadas e interesadas por las nuevas tecnologías, pero, simultáneamente, también engendra procesos de auto-exclusión de la esfera digital, en el momento en que las personas pueden delegar determinadas prácticas y actividades digitales en familiares, conocidos o amigos. Por otra parte, en términos de aprovechamiento social, Internet posibilita la creación de vínculos en entornos digitales, el mantenimiento de redes offline en un nuevo entorno sin ataduras espacio-temporales y, en definitiva, introduce el problema de la visibilización de los sujetos en el entorno digital, de cómo incentivar la presencia online en una jauría de innumerables voces que intentan hacerse oír por encima de las demás. Por lo tanto, aquellas personas con un mayor capital social de partida y con la habilidad para viralizar su contenido en el competitivo entorno digital serán capaces de desplegar un mayor aprovechamiento tecnológico que el resto, cuyos gritos desesperados quedarán ahogados en las profundidades abisales del turbulento océano ciberespacial.

Los procesos de reconversión de capitales, sin embargo, no se producen de manera mecánica, sino que son el resultado de la constante toma de posiciones de los agentes sociales – en el espacio social jerarquizado– a partir del despliegue situado de sus disposiciones interiorizadas a lo largo de su vida; así, en el mundo contemporáneo no podemos hablar de una homología perfecta entre estructuras objetivas y estructuras subjetivas, sino que, en línea con la perspectiva de Lahire (2013), los sujetos son constituidos a través de incesantes socializaciones y resocializaciones múltiples que generan incertidumbre, frustración e inseguridad, puesto que la quiebra de las categorías sociales tradicionales en el marco de la modernidad reflexiva (Beck, 1996) hace que no exista una receta para la acción (Berger y Luckmann, 2008) idónea para cada situación social en la que el sujeto participa. Por ello, en el capítulo 10 hemos llevado a cabo un doble recorrido que parte del *habitus*: en camino ascendente, la movilización de disposiciones funcionan como capitales que permiten reproducir la estructura relacional de posiciones sociales, como acabamos de ver en el párrafo anterior; en línea descendente, la adquisición de disposiciones nos ha llevado a adentrarnos en el complejo horizonte fenomenológico de la

experiencia subjetiva del uso de la tecnología, ya que el *habitus* informacional no solo incorpora destrezas objetivables, sino también vivencias pasadas encarnadas en términos de afectividad, motivación, interés o expectativas hacia la acción. Indagando en la reconstrucción narrativa de las experiencias de uso, hemos identificado seis ejes fundamentales que tensionan la experiencia de apropiación tecnológica entre los jóvenes entrevistados. Así, hemos hablado de los cambios producidos por los medios digitales en términos de (1) espacialidad, asistiendo a la tensión entre las posibilidades de conectividad más allá de las barreras físicas y la necesaria imbricación de nuestra realidad inmediata con las tecnologías digitales. En otras palabras, las personas nos podemos comunicar en un espacio de flujos pero seguimos necesitando vivir en un espacio de lugares geográficos localmente situados (Castells, 2011a). También hemos hablado de (2) temporalidad, de la ambivalencia entre la inmediatez que garantizan las redes y nodos de intercambios de bits a escala global y la necesidad de conectividad continua, de actualización constante y de estar siempre disponible, en un modelo de conectividad que aúna la sincronía de la comunicación cara a cara con la comunicación asíncrona, una forma de interacción dilatada temporalmente. En tercer lugar, hemos destacado (3) la dependencia tecnológica que promueven los medios digitales, que forman parte de un sistema económico capitalista en el que, al mismo tiempo, estamos empoderados para el despliegue de formas de aprovechamiento tecnológico jamás pensadas, para extender nuestra acción más allá de los constreñimientos clásicos de la estructura social, mientras que nos volvemos más dependientes del engranaje tecnológico que forja las cadenas mismas de las que nos queremos liberar. En cuarto lugar, hemos destacado (4) la importancia de las competencias digitales y las capacidades interiorizadas para desenvolverse en la esfera digital, en una situación paradójica que aúna la confianza y la familiaridad con un entorno hiper-tecnológico que forma parte de nuestra más profunda cotidianidad con la indefensión y frustración que supone un sistema en continua actualización, en el que cualquier nivel de conocimientos adquiridos es insuficiente para colmar el inabarcable abanico de posibilidades potenciales que ofrece la tecnología. En quinto lugar, hemos atendido precisamente al problema transversal de (5) la conectividad en el mundo contemporáneo, que transita desde la hiper-conectividad hipertextual y multimedia que nos bombardea a través de una incommensurable avalancha de notificaciones y la genuina necesidad de aislamiento, siendo la capacidad para gestionar la disponibilidad y la desconexión una de las competencias más importantes para no enloquecer en la vorágine informacional. Finalmente, en sexto lugar, hemos destacado el peliagudo problema de (6) la presencia en el entorno digital, de una última ambivalencia que nos lleva a preocuparnos, por un lado, por los rastros de nuestra actividad, las huellas apiladas, integradas, codificadas y convertidas en muestras de nuestro estilo de vida, gustos, ideologías o aficiones para devolvérmolas envueltas en el lazo –a veces sogas– de la segmentación estratégica, de los algoritmos que saben más de nosotros que nosotros mismos. Pero, por otro lado, Internet es el espacio idóneo para la producción de contenido, para la exposición ante los demás de nuestra propia identidad, que compite para visibilizarse y viralizarse en un entorno plagado por la miríada incontable de voces que pugnan por hacerse oír por encima de las demás, alimentando el mito neoliberal del emprendedor hecho a sí mismo.

En conclusión, la sociedad de la información conforma un entorno tecno-social enormemente ambivalente desde el punto de vista de las posibilidades de empoderamiento de los actores sociales. Por un lado, la difusión de un lenguaje hipertextual multimedia a través de una infraestructura global de nodos y redes de comunicación incrementa las posibilidades de agencia de los usuarios, que no son meros consumidores pasivos, sino productores de contenido –prosumidores (Ritzer et al., 2012)– en el nuevo ensamblaje de interacciones que constituye el ciberespacio. Sin embargo, estas potencialidades emancipatorias tienen una cara oscura, que

tiene que ver con la dependencia de una industria tecnológica desarrollada a partir de una radicalización de la propia lógica del capitalismo neoliberal a escala global. Consecuentemente, se promueve la ideología del individualismo institucionalizado (Beck y Beck-Gernsheim, 2002), concibiendo a los actores sociales como mónadas autónomas capaces de llevar a cabo sus deseos insaciables ante las promesas inconmensurables de la sociedad de la información. De este modo, la reproducción de la estructura social por mediación del nuevo entorno digitalizado tiene que ver con la capacidad diferencial de los actores sociales para mejorar su posición social en base a la incorporación distintiva de los recursos tecnológicos a los que puede acceder, a partir de las capacidades y destrezas adquiridas biográficamente y la posibilidad de revertir su capital digital interiorizado en beneficios concretos en términos de capital económico, capital cultural o capital social. Por ello, en línea con un gran número de autores que hemos ido desgranando a lo largo de este trabajo, mi postura con respecto al desarrollo tecnológico no es catastrofista ni ciberutópica, sino simplemente escéptica (Ragnedda, 2017, p. 22), puesto que la revolución informacional *"no es ni buena ni mala, ni tampoco neutral"* (Castells, 2011a, p. 109). La era de la información, simplemente, es una vuelta de tuerca específica del despliegue de las lógicas del capitalismo neoliberal a escala global, por lo que esperar que la intensificación de la digitalización pueda ayudar a revertir las desigualdades sociales que el propio sistema que promueve activamente dicha digitalización ha producido es simple y llanamente ingenuo. Por supuesto, las tecnologías digitales –en especial Internet– tienen un enorme potencial en términos de reapropiación y rearticulación de las relaciones sociales con fines transformadores, por lo que su incorporación a procesos de emancipación social, participación democrática y subversión de las lógicas perversas del sistema capitalista siempre será esperanzadora; sin embargo, debemos evitar caer en la trampa que supone idealizar el potencial emancipatorio de los medios tecnológicos en sí, puesto que corremos el riesgo de legitimar la ideología misma del solucionismo tecnológico (Morozov, 2015) que pretendíamos combatir. Al final, la solución al problema está en el problema, y no hay ningún atajo tecnológico que pueda, por arte de magia, resolver el acuciante problema socio-estructural que es la desigualdad en nuestras sociedades contemporáneas.

III. PUNTOS DE FUGA: LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN Y LÍNEAS FUTURAS DE EXPLORACIÓN

Ninguna investigación puede abarcar la totalidad de dimensiones o facetas de un determinado fenómeno social, tanto por motivos de naturaleza práctica –recursos materiales, económicos, humanos, temporales, etc.– como, principalmente, por razones de corte epistemológico, ya que la realidad social desborda en su propia complejidad y dinamismo cualquier intento de objetivación holística. Este carácter insondable de lo real no se resuelve a través del relativismo extremo que niega la posibilidad misma del conocimiento, sino mediante lo que Donna Haraway denomina objetividad materializada, que entiende que *"únicamente perspectivas parciales prometen visiones objetivas"* (1991, p. 190); o, utilizando una manida expresión de Georg Simmel, cualquier intento de acercamiento al objeto supone un procedimiento intuitivo, *"una particular disposición de la mirada"* (1986, p. 26), por lo que debemos evitar tanto la especulación abstracta sobre la sociedad como la aplicación mecánica de conjuntos preestablecidos de técnicas de producción de información. Investigar la realidad social es, ante todo, construirla como objeto de investigación y abordarla a través de un diseño metodológico *ad hoc*. Por ello, el mayor ejercicio de honestidad intelectual para cualquier investigador tiene que ver con el reconocimiento del carácter parcial y

situado de su trabajo, cuya contextualización permite tanto llevar a buen puerto la investigación misma como abrir un abanico de posibilidades para investigaciones futuras. Metonímicamente, he utilizado la noción de punto de fuga como título para esta última sección, evocando el punto geométrico en el que confluyen las distintas proyecciones hacia el infinito de las líneas paralelas que configuran nuestra orientación de la mirada. El punto de fuga apunta hacia el futuro, hacia la producción de nuevas investigaciones, pero solo es perceptible desde una perspectiva situada, por lo que deja escapar toda una serie de perspectivas alternativas sobre el objeto. Los límites son inherentes a cualquier investigación social, pero no deben ser entendidos simplemente como carencias, sino más bien como puertas abiertas de cara a ulteriores trabajos. La culminación y cierre del capítulo de conclusiones debe tomar en consideración el reconocimiento de las limitaciones de la investigación y la apertura de líneas de indagación futura, que podemos delimitar en términos de articulación teórica, de aproximación metodológica y de resultados concretos de investigación.

(1) Desde el punto de vista teórico, la principal limitación de nuestra investigación se deriva de la imposibilidad de profundizar en todas las temáticas y perspectivas relativas a la transformación de las sociedades contemporáneas y la dialéctica entre tecnología y sociedad, debido a la necesidad de centrarnos en aquellas líneas teóricas imprescindibles para contextualizar nuestro objeto de estudio. Así, en la introducción de este trabajo apuntamos varios ejes de transformación social en las últimas décadas –neoliberalismo, modernidad reflexiva, postfordismo, postmodernidad, sociedad postindustrial e incluso sociedad de la información– que no han sido desarrollados en profundidad en los capítulos posteriores. Particularmente, hemos preferido centrarnos en intentar reconstruir un modelo sociológico congruente sobre la juventud y el cambio generacional, así como su articulación con el ecosistema tecnológico informacional, antes que aludir a este tipo de dinámicas socio-históricas, cuya discusión no aportaba demasiado a nuestro objeto de estudio. En este punto, nuestra discusión sobre la juventud y las generaciones ha tenido un fin de presentación conceptual, más que de reconstrucción histórica, por lo que no hemos pretendido, en ningún caso, presentar una revisión histórica exhaustiva de la aparición de las diversas perspectivas generacionales a lo largo del tiempo, en diversos contextos socioculturales, sino exponer de manera clara las principales variantes teóricas que justifican nuestra propia aproximación crítica al concepto de juventud. Por otro lado, en el capítulo 3 hemos presentado una revisión en profundidad de la literatura sobre desigualdad digital desde finales de los años 90, pero no hemos desarrollado en la misma medida una reconstrucción del concepto de sociedad de la información y del desarrollo histórico de Internet; esta labor, en gran medida, resulta redundante, puesto que ya ha sido elaborada por otros autores (Castells, 2001; Feather, 2013; Sáez Vacas, 2011). De este modo, nuestra reconstrucción de los estudios de brecha digital también ha sido más temática que cronológica, puesto que el objetivo fundamental era conseguir postular teóricamente un modelo congruente y parsimonioso sobre la desigualdad digital que incluyera los principales desarrollos producidos en este campo de investigación. Con respecto a las líneas de indagación futura, los dos principales retos con los que nos encontramos tienen que ver con los dos epígrafes que acabamos de presentar un poco más arriba: el desarrollo de una perspectiva generacional no reduccionista aplicable al ámbito informacional y la elaboración de un modelo de interacción entre desigualdad digital y estratificación social. Aunque considero que, en ambos campos, la aportación de esta investigación ha sido modesta pero científicamente relevante, es evidente que mucha más investigación empírica es necesaria para poder desarrollar, profundizar o matizar muchas de las ideas que hemos venido desarrollando a lo largo de esta tesis. Hay que tener en cuenta, en todo caso, que el enfoque teórico que ha conducido nuestro análisis es principalmente bourdiano, por

lo que es evidente que otro tipo de perspectivas sobre la estratificación social –el modelo weberiano (Ragnedda, 2017), el marxismo (Macías Vázquez, 2017), las teorías decoloniales (Moyo, 2018), etc.– pueden dotar de sentido sociológico los estudios de brecha digital, del mismo modo que perspectivas micro-sociológicas sobre la apropiación tecnológica (Bakardjieva, 2005; Lasén, 2014; Schäfer, 2011) pueden ayudarnos a comprender más en profundidad el carácter interactivo y remediado del entrelazamiento entre vida social y ecosistema tecnológico.

(2) Desde el punto de vista de la construcción del objeto y la aproximación metodológica, una limitación fundamental tiene que ver con los constreñimientos materiales y económicos que supone desarrollar una investigación de manera individual, que ha limitado tanto la explotación cuantitativa como el desarrollo del trabajo de campo cualitativo. En cuanto a la parte cuantitativa de la investigación, el principal problema es la necesidad de depender de datos secundarios a la hora de desarrollar análisis estadísticamente representativos para tener capacidad de inferencia a la población general. Así, la imposibilidad de llevar a cabo una encuesta cuantitativa ad hoc, especialmente diseñada para suplir nuestras necesidades, ha requerido de un importante trabajo de adaptación y operacionalización de indicadores a partir de un cuestionario que no cumplía totalmente con nuestras expectativas. Como hemos descrito en el capítulo 5, a partir de la encuesta TIC-H del INE hemos sido capaces de operacionalizar tres niveles particulares de la brecha digital –brecha de acceso, de habilidades digitales y de uso–, pero dicha adecuación de indicadores no ha sido perfecta, especialmente en lo que se refiere a las brechas de habilidades digitales y de uso, puesto que dependíamos de una batería preestablecida de variables relativas a destrezas relacionadas con la informática que es capaz de realizar o prácticas digitales prototípicas. Además, otros niveles de la brecha digital, como por ejemplo la brecha motivacional, ni siquiera han podido ser considerados desde el punto de vista del dimensionamiento cuantitativo, por lo que esta faceta de la investigación únicamente se ha desarrollado a través de la parte cualitativa del estudio. Por último, la última carencia de la encuesta utilizada tiene que ver con la dificultad de operacionalizar adecuadamente la clase social a partir de las variables sociodemográficas incluidas en el cuestionario, puesto que la variable de nivel de ingresos presentaba unas tasas de no respuesta excepcionalmente elevadas, limitando enormemente la robustez y adecuación de los análisis estadísticos realizados. Por ello, en la explotación estadística nos hemos centrado en otro tipo de variables de control relevantes –sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y hábitat de residencia–, a partir de las cuales hemos desarrollado los principales cruces y modelos multivariantes. En todo caso, de cara a futuro se abren interesantes ejes de profundización empírica, principalmente a partir de la elaboración de un estudio cuantitativo ad hoc sobre la multidimensionalidad de la brecha digital y los mecanismos de retroalimentación entre estratificación social y desigualdad digital. Estas líneas de investigación, que ya se están llevando a cabo en el ámbito europeo (Helsper et al., 2015; Ragnedda, 2018), han quedado prácticamente desiertas en nuestro país, donde el único enfoque relativo a la desigualdad digital que se ha desarrollado en profundidad es el que tiene que ver con la brecha digital de género (Castaño et al., 2009, 2011). También sería relevante, en este contexto, desarrollar un análisis cuantitativo longitudinal sobre los procesos de alfabetización digital que pueda llegar a delimitar la relación de causalidad existente entre procesos de domesticación de la tecnología biográficamente desarrollados, formas específicas de uso y adquisición de destrezas digitales. Esto es algo imposible de realizar con los datos secundarios disponibles, por lo que requeriría del desarrollo de un diseño de encuesta en panel a lo largo de varios años, en el que se pudiera seguir la trayectoria tecno-biográfica de los sujetos encuestados a lo largo del tiempo.

(3) Con respecto a la parte cualitativa, una limitación material fundamental de nuestra aproximación ha tenido que ver con la contextualización geográfica, que se ha focalizado en la

ciudad de Madrid y su área metropolitana, ámbito en el que se han desarrollado las entrevistas en profundidad. Esta focalización geográfica, además, ha sido necesaria para diseñar una muestra cualitativa de entrevistas abordable desde el punto de vista de la representatividad teórica y estructural de las variables de clasificación consideradas –sexo, posición generacional y tipo de accesibilidad digital–. Hay que tener en cuenta, en este sentido, la limitación que supone el hecho de habernos centrado en el grupo de jóvenes con niveles elevados de conectividad diaria a Internet, dejando de lado a los colectivos en situación más vulnerable desde el punto de vista socio-económico, quienes son los más afectados por la brecha digital de acceso, tal y como vimos en el análisis estadístico. La imposibilidad de incorporar las trayectorias tecno-biográficas y experiencias de uso de aquellos jóvenes más vulnerables, por lo tanto, supone un límite fundamental de nuestra investigación, que deberá ser tomado en consideración para posteriores exploraciones empíricas, puesto que entendemos que la categoría de clase social –con todas las matizaciones y actualizaciones que se le puedan hacer– sigue siendo un factor fundamental de configuración de las posibilidades de vida de los sujetos sociales. En este sentido, si bien la muestra diseñada ha sido lo suficientemente abarcadora y coherente para poder poner en relación los procesos diferenciales de socialización tecnológica de los sujetos con sus experiencias distintivas de apropiación tecnológica, finalmente los principales ejes de diferenciación social que hemos podido tomar en consideración han sido el género, la posición generacional, el nivel de estudios y las formas diferenciales de domesticación tecnológica. Desde el punto de vista de la posición generacional, además, nos hemos focalizado principalmente en el grupo de nativos digitales potenciales (18 entrevistas), mientras que los grupos de inmigrantes necesarios (6 entrevistas) y nativos digitales móviles (6 entrevistas) han servido como posiciones de comparación, pero no hemos podido profundizar tanto en el análisis cualitativo. En el caso de los nativos móviles, además, nos encontramos con una limitación cronológica relativa al momento en el que se desarrolló el trabajo de campo (entre 2017 y 2018), de forma que ha sido imposible reconstruir la trayectoria tecno-biográfica de estos jóvenes más allá de la veintena de años. Consecuentemente, la indagación de las dinámicas específicas de incorporación al mercado de trabajo, de alfabetización académica o de incorporación de las TIC más allá de la primera juventud queda como un trabajo pendiente para futuras investigaciones que, en todo caso, podrán compararse con el propio modelo de socialización tecnológica reconstruido a lo largo de esta investigación.

(4) Finalmente, las limitaciones relativas a los resultados y conclusiones de investigación emanan, en gran medida, de la aproximación teórica y metodológica que orientan el análisis desarrollado. Principalmente, la propia elaboración de un análisis basado en el concepto de capital digital –y de las reconversiones entre capitales que modulan las prácticas de los agentes sociales– puede llevarnos a caer en la trampa de una visión individualizada de la inclusión digital (Lupač, 2018, p. 150), más aún cuando el enfoque metodológico se basa en la realización de entrevistas en profundidad, promoviendo una reconstrucción biográfica personalizada de las experiencias de uso de Internet. En este punto, es importante recalcar que la desigualdad digital no puede resolverse de manera simple a partir de garantizar el acceso a los dispositivos o mediante la capacitación digital individualizada de los actores sociales que participan en el particular sistema de relaciones de dominación que denominamos capitalismo neoliberal. Las políticas hacia la inclusión digital de orientación individualista, por lo tanto, únicamente consiguen reproducir la retórica psicologicista del capitalismo contemporáneo, basado en la entronización del emprendimiento y la cultura individual como vectores clave de ascenso social. En este punto, es importante recordar la distinción entre movilidad social individual y movilidad social estructural (Ragnedda, 2017, p. 52): la adquisición de competencias y destrezas

CONCLUSIONES

individuales –de capital digital incorporado– puede servir para incentivar la movilidad individual de los sujetos a través del espacio social, pero no conducen necesariamente a una transformación estructural igualadora del campo relacional de posiciones en el que interactúan. Muy al contrario, en línea con los estudios de tercera brecha digital (Van Deursen y Helsper, 2015b; Ragnedda, 2017), podemos plantear que los beneficios tangibles diferenciales obtenidos del uso de las TIC conducen a una reproducción de la estructura social que intensifica las desigualdades sociales. Por lo tanto, un importante camino por recorrer es la construcción de un modelo de inclusión digital de orientación comunitaria, ya que hemos mostrado la importancia que tienen los factores sociales –apoyo social y prácticas compartidas– en la alfabetización digital de los sujetos, pero no hemos podido indagar en la dimensión colectiva del aprovechamiento tecnológico.

CONCLUSIONS

“We shall one day travel to the moon, the planets, and the stars, with the same facility, rapidity, and certainty as we now make the voyage from Liverpool to New York! Distance is but a relative expression, and must end by being reduced to zero. (...) In my opinion the solar system is a solid homogeneous body; the planets which compose it are in actual contact with each other; and whatever space exists between them is nothing more than the space which separates the molecules of the densest metal, such as silver, iron, or platinum! I have the right, therefore, to affirm, and I repeat, with the conviction which must penetrate all your minds, ‘Distance is but an empty name; distance does not really exist!’”

Jules Verne (2014). *From the Earth to the Moon*

In the first pages of this dissertation we described the task of social researchers, in the horizon of the information society, as that of tightrope walkers, forced to keep balance between deterministic approaches that deduce social life from mere technological progress and reductionist perspectives that understand technology as a neutral tool-kit susceptible of being freely appropriated by social actors on the basis of their particular motivations. Nonetheless, along the ten chapters included in this manuscript it has been shown how the interrelation between technological environment and social practices is much more complex; therefore, those homogenizing perspectives that simply glorify youth's intuitive affinity with digital world are not just a charade of real young people, but they also work as a normative dispositive in the legitimation of the status quo: in this case, an informational utopia in which the solution to all of our problems is based on the development of those technologies which serve to the interests of the global neoliberal capitalism. Consequently, in this last section of the dissertation we must discuss some of the principal ideas emerged along the exposition of the research, keeping a continuous dialogue between empirical results produced by our particular approach to the object and theoretical foundations which give sense to those results. Hence, following the logic of the transductive epistemological paradigm (Ibáñez, 1985), theory and practice influence and feed one another back during the journey that constitute any investigation, along which both the object investigated and the subject who investigates are reciprocally transformed. The own logic of a journey implies spatial movement –between two places– as well as temporal change –between two moments–, so there is no such thing as a self-referential or a self-conclusive research project.

With the goal in mind of theoretically contextualizing empirical results –towards the past– but also opening new lines of exploration –towards the future– conclusions will be split up into three main sections: (I) In the first one the suitability of the rhetoric of digital natives –and other essentialist notions– for the proper understanding of youngsters' real practices of appropriation of digital technologies will be questioned, promoting instead a more rigorous socio-generational approach; (II) in the second section, the main contributions of our perspective in relation to digital divide studies will be developed, highlighting the importance of focusing on the embeddedness between specific dynamics of digital exclusion and much more general processes

of social stratification; (III), finally, in the last section some of the limitation of this research project will be described what, thereby, will open a particular horizon of potential research paths to explore in the future.

I. WE ARE ALL IMMIGRANTS: THE SOCIO-GENERATIONAL PERSPECTIVE IN THE CONTEXT OF THE INFORMATION SOCIETY

If I had to summarize all my doctoral research work in just one idea, that would surely be that digital natives don't exist, because there is no intuitive or natural affinity of any age group towards any determined technological landscape, tools, devices, platforms, apps or forms of use. On the contrary, we are all digital immigrants, because our specific appropriation of such technologies is driven from biographical processes of socialization reciprocally deployed by means of the entanglement between domestication and literacy, between objectified and incorporated digital capital, between taking positions –practice– and internalizing dispositions –*habitus*–. But also, we are all potential digital natives, since most of our daily interaction with reality is nowadays, regardless of generational situation, mediated by the use of ICTs. Certainly, admitting the interactive and processual cycle of technological appropriation does not necessarily imply denying the importance of generational factors, since they must be connected with the rest of socio-structural and socio-historical factors which configure subjects' life world. As authors like Mannheim (1993) and Abrams (1982) pointed out, the influence of generational effects can only be identified in the configuration of the social order once all the alternative socio-structural factors have already been deducted, as they also condition subjects' life trajectory, constrained by a distinctive and personalized socialization process that produce a particular individual. This is why Mannheim understood that merely chronological coexistence is a necessary condition, but not sufficient, to the emergence of a distinctive generational location; there also must exist a historical shared community of life (Mannheim, 1993, p. 221), in words of Ortega y Gasset (2004, p. 564), a distinctive vital altitude from which subjects, produced objectively and subjectively as a distinctive generation, are confronted to the world from a particular perspective, essentially different from the perspectives of precedent and subsequent generations. Therefore, to introduce this generational approach in the informational context, one must ask oneself for the two ontological levels that define generations: as a cluster of socio-historical objective conditions – the model of generational identity, developed by Abrams (1982)– and as a collective consciousness driven from a particular reconstruction of shared historical memory, as well as a subjective particular experience of the world around us –the model of generational consciousness, developed by Attias-Donfut (1988). In addition, we also take into account the reflection of Beck and Beck-Gernsheim (2008) about the possibility, in the contemporary world, of talking about a global generation; these authors remark the existence of a series of shared generational constellations among people –normative expectations of equality, transnational nations and ontological insecurity–, but there is still not possible to identify a homogeneous generational consciousness at a global level. From this group of constellations, I am particularly interested in the subject of ontological insecurity, an existential condition particularly relevant among younger generations, derived from the transformation of the economic system – neoliberalism– and the rising of a post-fordist frame that structure labor relationships, as it is indicated in the introduction of this dissertation. In this sense:

CONCLUSIONS

"Many youngsters (...) are confronted with global situations and problems which have radically changed, both in small and big scale, both in their existential environment and among global society. Adults, and those institutions that adults manage, have no answer to them because they have never lived in these situations, so they don't take them seriously" (Beck y Beck-Gernsheim, 2008, p. 279)

Additionally, as it has been already mentioned, the application of the generational perspective to the context of digital technologies has been particularly problematic, because of the popularization of reductionist approaches –such as digital natives (Prensky, 2001), net generation (Tapscott, 1998) or millennial generation (Howe y Strauss, 2000)– at the cost of rendering invisible those perspectives that promote a multidimensional and more nuanced understanding of young people's processes of technological appropriation: for instance, Buckingham's work on digital generations (2006) or Weymann y Sackmann's research about technological generations (1994), influenced by Bourdieu, in which a complex dialectic of acquiring dispositions by means of technologically mediated socialization processes is proposed. As Montgomery (2009) and Jones (2011) point out, the popularization of the more simplistic perspectives could be related to some sort of generational marketing deployed by cultural industries which, in the context of the turn of the millennium, discovered youth and adolescence as new market niches for promoting technological products, specifically linked to leisure activities and educational innovation. In any case, the construction of youth as a collective oriented to "new" technologies, this ideology of digital youth, is produced mostly by the projection of adults' discourses rather than by the endogenous generational consciousness arisen from those distinctive sociability contexts populated by younger generations. This domination of adult's perceptions about the role that youngsters should play in society, as is developed in the theoretical framework, is not new, since it is connected with the traditional problem of future expectations (Naegle, 1969), which in our contemporary world is usually associated with digitalization and the emergence of information society. Nonetheless, the association between young people and technological innovation is neither new, but a constant in the rhetoric of modernization; as Torregrosa indicated during the 70s, *"youth (...) can more easily adapt to the exigencies of new techniques"* (1972a, pp. 38–39). Hence, this affinity of youth and digital technological landscape is just a contemporary materialization of a much older culturalist perspective, consisting in transforming socio-structural life conditions of young people in elected life-styles, denying the influence of power, domination and reproduction of social inequalities in people's daily practices. By rising an idealized young person –generally man, middle-class and well educated– to the category of historical subject (Martín Criado, 1998), the problem of social inequality, of the reproduction of social structures, is vanished, but also the problem of trying to understand digital literacy process and specific forms of technological exploitation in order to improve one's life opportunities. Inside this cyber-utopian ideology, youngsters are intuitively able to get along in an information society characterized by flexibility, multi-mediation and continuous transformation. It doesn't matter if real people can't keep up with the myth, as we have analyzed along this doctoral research, because what is relevant is the normative imposition of the cyber-utopian rhetoric of technological solutionism (Morozov, 2015), instead of the adequacy of empirical youngsters with this abstract youth cyber-culture.

Besides this concatenation of fallacies, exaggerations and indemonstrable axioms, one of the main problems of the myth of digital youth lies in its lack of any theory about human socialization, since digital skills are merely deduced from physical contact with ICTs during early stages of life, even speculating about certain –never proved– physiological transformations in

cognitive structures driven from the use of these technologies. At this point, *"technology becomes a form of biology"* (Buckingham, 2002, p. 69), which means setting aside the biographical and socially situated processes of domestication of digital devices and the attached dynamics of digital literacy. Digital appropriation, in this reductionist logic, becomes an automatic and mechanical process, naturally ascribed to youngsters but denied to adults because of the artificial delimitation of a barrier between digital immigrants and digital natives. It may seem that this perception implies a positive conceptualization of youth, but that is just on the surface, because digital youth's myth fails to recognize in young people the intense and long process of technological socialization needed to develop specific dispositions and digital competences: those are just deducted from people's age group. As Buckingham points out, *"while it appears positive and celebratory, this characterization of young people is also strangely belittling: it assumes that young people spontaneously know everything they need to know about technology, rather than having to make the effort to learn about it"* (2011, p. x). Consequently, as we have developed along chapter 9, digital literacy is not produced mechanically, since it also requires an important investment of motivation, effort, interest and time, as well as being able to participate in social contexts of technological use and transiting through formal spaces of domestication of digital devices. Decoupling digital skills from their subjective and phenomenological processes of acquisition erases the problem of digital inclusion, which is reduced to the material aspect of having access to digital devices, reassembling a theory of normalization of digitalization which has been outdated for at least 15 years. In this sense, in the case of youngsters that experience difficulties, frustration or emotional barriers in the use of digital devices, as it has been shown in chapter 10, this glorification of young hyper-connectivity derives into a psychologization of incapacity, instead of linking this lack of competences to a particular process of digital literacy (partial, discontinuous, etc.) experienced along subject's life trajectory. In other words, promoting an idealized image of a young person intuitively proficient to interact in the digital world produces helplessness among real youngsters, unable to keep up with the demands of the myth.

On the other hand, one interesting aspect of adult projections about digital youth lies on its contradictory and ambivalent nature, since young people simultaneously embody all the blessings and perils of digital society. Neither these contemporary discourses are original, since catastrophic and utopic narratives about the role that young people will play in society are just as old as youth itself as a salient sociologically relevant age stage; this ambivalence has been remarked by Revilla in his text about the discursive construction of youth (2001). In the informational context, Buckingham (2002) presents two complementary visions –fatalist and utopic– of youth, associated with two alternative means of communication, TV and the Internet. As this author pointed out almost two decades ago, in the public sphere two discourses live together: a neoconservative discourse that predicts the death of childhood because of the lack of values associated with television and an optimistic discourse which links Internet use with the internalization of pro-democratic, cosmopolite, multicultural and globally-oriented values. A deterministic relation is established then between the media –technological infrastructure– and a certain system of values in these perspectives engendered in the context of the turn of the millennium –Prensky (2001), Tapscott (1998), Howe and Strauss (2000)–; thus emerges a causal relationship between the cultural aspects of age groups and technological characteristics of the media. Specifically, television's passive and unidirectional process of transmitting information is contrasted with the interactive, participatory and bidirectional nature of the Internet. Consequently, nihilism, irrationality, hedonism and anti-establishment attitudes associated with 90s youngsters –X generation– drifts from excessive TV consumption, whilst entrepreneurship,

respect, multiculturalism and proactivity, associated with millennial generation, necessarily drifts from their use of the Internet and digital technologies. It doesn't matter if empirical evidence shows that television is still a very important mass media in young people lives, or even if evidence suggests that there is a wide variety of forms of using the Internet. It just remains a disciplining dispositive violently imposed to young people, whose voice is almost never listened. If we bring this rhetorical ambivalence until today, the cyber-utopian conceptualization of youth lives together with an exaggerated preoccupation about the risks and dangers of digital society, whose favorite victims are almost always younger generations. Hence, Gordo et al. (2018) identify distinctive itineraries in young people's technological socialization on the basis of some of these perceived risks of being digitally connected: over-exposure, self-quantification, over-identification, evasive uses and isolation. The problematic is raised in terms of excess, so young people need to be able to keep the balance between potentialities associated with digital technologies and the risk of falling in one of the five forms of problematic use that we just mentioned. Thus, the sociological problem is to delineate the "good" or "fruitful" use of the Internet, particularly if some adults and adult's institution exert the power of defining good and bad digital practices without taking into account the voice of young people. As Laura Robinson (2009) has shown, this delimitation is essentially problematic, since it is precisely the possibility of developing more disinterested digital practices, associated with leisure, sociability and useless time spent online, which are important in order to develop dispositions, motivations and competencies –informational habitus– that will serve as foundations for future competencies and digital skills, regarding subjects' practical rationality, which is contextually situated and biographically acquired.

Regarding my own perspective, the conflict between good and bad practices disappear at the moment that the existence of a structural homogeneity of youth in the digital world is rejected; young people's digital practices are not better adapted to the information society, but just situationally embedded by means of domestication processes developed along people's digitally mediated social life. Consequently, in order to understand young people's digital practices we need to perform a double epistemological break (Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 37) in relation to the discourse of digital youth, which needs to be deconstructed and then reconstructed (Martín Criado, 1998, p. 39) inside the psychosocial level of emergent practices and reciprocal actions (Simmel, 1986) among social actors, who carry out the continuous entanglement of social life in terms of figurations (Elias, 1978, p. 128). The combination of quantitative and qualitative methods, from a generational point of view, makes possible the sequential analysis of the macro-structural stances of digital inequalities and the micro-social processes of incorporating ICTs to daily life, by means of subjects' phenomenological experience. Therefore, as Bolin remarks:

Where quantitative data can say something about the ways in which age groups, or cohorts, respond to changes (or stability) in the media landscapes, the qualitative material can say something about how this landscape is perceived, and reveal responses based in the actual experience of these landscapes" (Bolin, 2018, p. 34)

The first epistemological break with the ideology of digital youth has been developed in chapters 6 and 7, by means of statistical analysis, showing how the assumption of young people's homogeneity in terms of technological appropriation is merely a fallacy which can't stand empirical evidence. Particularly, from the available secondary data of the Spanish survey about technological equipment in households and forms of use of the Internet (TIC-H), elaborated by

the Spanish Statistical Institute (Instituto Nacional de Estadística, 2018), three relevant gaps related to digital divide studies have been operationalized: material access gap (Van Deursen y van Dijk, 2018), skills gap (Hargittai y Shaw, 2015) and usage gap (Van Deursen y Van Dijk, 2013). Although during the analysis some particularities of younger generations, in comparison with older ones, emerged –high frequency of daily connectivity, digital practices related to leisure and sociability, digital skills slightly higher than the average–, it is also evident that educational level and working condition present a much stronger correlation than age regarding the three digital gaps considered. Therefore, in chapter 8 we focus specifically on the statistical deconstruction of the generational category of allegedly digital natives, showing the enormous asymmetries that persist inside this age group in terms of, in order of importance, educational level, working condition, age and gender. Regarding the access digital divide, the main inequalities are not related to the possibility of having access to the Internet –the have vs have nots model (Van Deursen y van Dijk, 2018)–, which is quite generalized among younger generations, but with the type of devices used and with the possibility of using multiple devices; therefore, smartphones are the most common devices, but there is an important access gap linked with desktop and laptop computers, which are more common among more educated subjects. Regarding the digital skills gap, a cluster of basic digital skills is generalized among young people, although educational level has a positive correlation with higher level of advanced computer and office skills. There is also a gender digital divide related to skills, since men present a higher level of digital competencies than women, especially among older and less-educated people. Finally, regarding usage gap, there is a strong entanglement of the Internet in youngsters' daily activity, shown by a high frequency of use and an amount of practices superior to the average; young distinctiveness in terms of use is associated with practices like using cloud services and online platforms, videogames, information searching, email, social media and commercial activities. However, we can't define a clear pattern of Internet use among young people, because there are important socio-demographic asymmetries, firstly in terms of educational level but also working condition, age and gender. Younger generations are usually associated with leisure and social practices, whilst older youngsters are more associated with practical, productive and commercial digital activities. Also, more educated people generally present a much higher variety of practices than less-educated youngsters, showing the important association between cultural capital and taking advantage of the potentialities of the digital world. We conclude this statistical dismantling of the category of digital divide presenting a typology of young users of the Internet which takes into account these three gaps –access, skills and usage–²²⁷:

- (1) Firstly, complete digital exclusion –group CF1– is extremely rare among young people (just 2,7% of respondents), and is related to extremely low levels of education and high unemployment rates, being the most vulnerable group from a socioeconomic point of view. These youngsters don't even have the material possibility of connecting to the Internet, because they are affected by the most basic dimension of digital access, which leads to an extremely low level of digital skills and a reduced variety of digital practices.
- (2) Secondly, approximately half of youngsters deploy a basic use of the Internet, represented by a form of accessibility almost exclusively associated with mobile phones, activities related to leisure and sociability, and a medium level of digital skills; they stand out in basic digital skills but have a low level of advanced computer and

²²⁷ A detailed description of each cluster conforming this typology and their sociodemographic characteristics is presented in chapter 8.

office digital skills. These respondents, included in the clusters of "smartphone users" (CF2) and "basic users" (CF3), are older than the average, have a medium educational level and punctuate higher than average in terms of unemployment rate. In terms of gender there aren't many differences, even though the presence of women is a little bit higher than men's.

- (3) Thirdly, three groups of young people associated with a higher level of technological exploitation are found: "multiple users" (CF4), who stand out in terms of having access through a wider variety of digital devices; "cyber-savvy users" (CF5), who stand out in their higher level of digital skills; and "professional users" (CF6), who are related to pragmatic and productive digital practices. What is important, in the face of the next qualitative analysis, is that multiple accessibility is more common among men, whilst among professional users the proportion of women is higher. Furthermore, in these three groups youngsters usually have high educational level (university), a better situation in terms of working condition (students and workers), thus emerging a distinctive positive correlation between cultural and economic capital regarding technological proficiency and exploitation.

The second epistemological break leads to the reintegration of the statistically dismantled social categories into the phenomenological experience of subjects, who incorporate digital devices in their daily social activities, that is the way ICTs enable subjectivation processes (Lasén y Casado, 2014a) in which youngsters actively participate. The discussion of the multivariate statistical exploitation portrays a scenery of incredible diversity in terms of technological appropriation, in which cultural capital and socioeconomic position are the most important factors –above age and gender– that allow people to deploy a more diversified digital accessibility, to acquire a higher level of digital skills and to develop more varied forms of using ICTs. Particularly, economic capital is needed to have access to digital devices, but cultural and educational capital are extremely important in the process of acquiring digital skills and developing a wider variety of digital practices which allow subjects to improve their life chances, as third digital divide theorists (Van Deursen y Helsper, 2015b; Ragnedda, 2017) have pointed out. Nevertheless, these socio-structural tendencies will need be re-incorporated into social actors' practices and experiences of use, which have been progressively presented along chapters 8, 9 and 10, starting from the more descriptive dimensions of digital accessibility, following with the reconstruction of technological socialization processes and finishing with the more interpretative features of the phenomenological experience of use and reconversion processes among capitals: from economic, cultural and social capital into digital capital and, vice versa, from digital capital into economic, cultural and social capital. At the descriptive level, in chapter 8 an in-depth analysis of the phenomenological axis that structure youngsters' connectivity in the digital society, as well as the main contexts of accessibility, have been developed. These axis are situated in an ambivalence between domestic and professional spaces, eroded by the emergence of access in mobility, which accompanies people's ordinary activity, blurring the temporal and spatial barriers which traditionally conditioned Internet connectivity. A first questioning of the causal relation between digital access and digital literacy is nowadays blurred because of the impossibility of establishing a homogeneous and privileged form of digital access because of the incredible varieties of devices used in different contexts to connect to the Internet. Hence, 4 axis that structure the materiality of access in subjects' narratives have been identified: (1) spatiality, polarized between fixed access (desktop computer, video-games consoles, television) and access in mobility (smartphone), intermediated by ambivalent forms of spatial configuration of access

(laptop computer, tablets, portable games consoles, etc.); (2) temporality, polarized between continuous access, allowed by the omnipresent availability of Internet connectivity, and discontinuous access, related to the focalization of intensive and productive use of digital tools in temporary delimited intervals; (3) specificity, which is associated with the diversity of uses attached to different digital devices, being particularly relevant the distinction between computer and smartphone as main devices associated with more general and specific forms of use; (4) multiplicity, which is related to the diversity of devices used by subjects, in order to take advantage of the affordances (Schäfer, 2011) of different devices. Therefore, a second questioning of the homogeneity of digital access is derived from the different social contexts in which digital devices are incorporated, which can be grouped in three main spaces: (1) domestic context, which is particularly important, as Bakardjieva (2005) pointed out, in conditioning people's technobiographical trajectories since childhood, especially because in this space the better quality of connection and the wider variety of forms of accessibility is present; (2) professional and academic context, which is linked with productive digital practices, with the use of personal computers and, therefore, becomes relevant in terms of allowing secondary digital literacy processes which are added to primary literacy processes biographically developed in people's ordinary digital practices; (3) finally, access in mobility, which is particularly linked to the use of the smartphone as the main device that re-signifies all the phenomenological experience of reality in terms of a digitally mediated experience (Lasén, 2014); in this context, it's not connection but disconnection what is relevant from the point of view of youngsters' subjectivity.

Hereafter, in chapter 8, a reconstruction of people's itineraries of socialization in the use of digital technologies has been carried out, using a division in three generational locations –in the Mannheim's sense– which tries to take into consideration the chronological presence of certain technologies in distinctive moments of the life cycle, but articulating it with the rest of structural and socio-cultural factors that condition subject's biographical trajectory –here we take the distinction promoted by the Birmingham School between structure, culture and biography (Clarke et al., 2008; Cohen, 1997)–. Therefore, we talk about "forced digital immigrants" (1982-1987), "potential digital natives" (1988-1994) and "mobile digital natives" (1995+), but these categories are just an heuristic tool that introduce generational location as a sociological relevant dimension of analysis, added to other socio-demographic factors that structure the qualitative sample²²⁸ of interviews –particularly gender and type of digital accessibility, but also educational level, working condition or precocity of using digital technologies. My own socio-generational perspective, hence, is based on the recent work of Gilleard, Taipale and Wilska (2018) about generational identity and use of ICTs along life trajectories, utterly opposed to the reductionist approach of digital natives, because I defend that *"digital technologies have the potential to shape generational experiences in ways that are no longer confined to youth"* (Gilleard et al., 2018, p. 219), since they affect later stages of people's life cycle. Mainly, I believe that digital natives only exist as a potentiality, as a chronological possibility of certain generations who, born after the 1980s, might have been socialized since childhood in interaction with digital technologies, in a world that is increasingly dependent on Internet connectivity. In the case of "forced digital immigrants", born between 1982 and 1987, we necessarily find a wider conscience of the transition between analogical and digital technologies; the fact of being socialized during childhood in a digital landscape doesn't have a direct informational advantage, but it could have consequences in terms of the contexts of use of ICTs attached to some specific life stages –like school during childhood

²²⁸ In chapter 5 a theoretical justification of the sample proposed is carried out, including an in-depth reflection about the three generational locations.

or peer communication during adolescence–, which may engender situated dispositions toward technology that affect later life stages. Because of this, it is important to reconstruct subjects' technological socialization processes (Merino Malillos, 2010) by taking into consideration the dialectic feedback between material access –domestication of technology– and phenomenological experience –digital literacy–. The articulation of biographical experiences of technological socialization, in its bi-dimensional nature (domestication/literacy), engenders a complex sociological perspective towards generational analysis which avoids age reductionism. Hence, the model of three times theorized by Claudine Attias-Donfut need to be considered (1988, p. 154), as he remarks three differential effects that affect people's biographies: (a) age effect, related to the stage of life cycle; (b) generation effect, related to the emergence of distinctive practices and cultural repertoires associated with distinctive age groups interacting in particular social spaces; (c) socio-structural effect, related to the influence of the position of actors in the social structure. Consequently, the existence of a technological landscape during a particular stage of people's life cycle isn't automatically transformed into a distinctive socialization process, because the specific biographical trajectories through social structure and cultural frameworks need to be considered, as well as the particular digitally mediated situations in which people participate, developing practical dispositions oriented to them. This dialectic between domestication and literacy, between material incorporation of technology and internalization of dispositions, leads to the deployment of a socio-generational model that overcomes technological determinism and homogeneity of young digital practices.

Regarding the domestication of technology, the theory of Roger Silverstone (1993, p. 217), can be used as a starting point, since its metaphor of domestication remarks the exciting and risky nature of the process of incorporating digital technologies into daily life. Therefore, domestication is crossed by dynamics of remediation (Lasén, 2014) of digital devices, which include certain affordances (Gibson, 1979; Schäfer, 2011) –potentialities of use– but active practices of technological appropriation are also needed, based on people's motivations, interests, dispositions and situations in which the devices are used. Hence, this domestication process is conditioned by the type of digital device –the distinction between smartphone and computer is key in this respect–, the precocity of incorporating such devices to life trajectories and the intensity of their use of in different life stages. The dichotomy smartphone-computer is incredibly relevant since mobile phones are nowadays the more common means of digital connectivity, but computers are generally associated with more productive and professional practices which allow the acquisition of a higher level of digital competencies, as many recent investigations have shown (Ketelaar y van Balen, 2018; Lee et al., 2014; Pearce y Rice, 2013; Thornham y Gómez Cruz, 2016). In addition, technological domestication is associated with distinctive dynamics of digital literacy (Sefton-Green et al., 2009), which can be materialized in three structural axis: degree of self-capacitation, degree of formality and degree of sociability. My main idea is that people experiencing an early and more intense process of domestication in the use of personal computers²²⁹ could develop an informational advantage –as Robinson (2012) points out– in comparison to people who deploy a more specific appropriation, drifting into unconscious forms of internalizing digital skills along their ordinary digitally mediated biography. It is important to clarify that self-capacitation processes are produced, mainly, unconsciously and involuntarily, even though there are also relevant motivated self-capacitation processes, deployed when someone perceive their lack of competencies to fulfil a particular task or develop a specific and needed use of digital devices. Nonetheless, the possibility of developing

²²⁹ In chapter 9 the importance of personal computers in developing advanced digital skills is discussed.

self-motivated forms of capacitation partially depends on the unconscious dispositions acquired involuntarily, because of the relevance of motivation, previous experiences of use, expectations and self-confidence associated with ICTs. Besides, this first axis –self-capacitation– reproduces an individualist approach towards domestication and digital literacy, predominant in the neoliberal conceptualization of autonomous subjects –what Elias calls *homo clausus* (1978)–, so it is also important to take into account the formal and socially mediated contexts of use of digital technologies. Regarding formal contexts, our analysis is focused on the academic and labor environments, since they represent the most relevant spaces of digital skills' acquisition –apart from home–, especially during the first years of youth, but also during adolescence and childhood, in the case of education. These secondary literacy processes complement self-capacitation literacies, as having access to the university or using digital technologies at work are important vectors of internalizing new competencies and dispositions towards ICTs along people's trajectories, especially in those people who experienced a partial or reduced techno-biographical socialization during adolescence. Finally, the third axis is related to sociability, materialized in socially shared practices –those digital activities which are substantially communication and depend on social interaction– and social support (Van Deursen et al., 2014), which means that people can mobilize their social capital in order to take advantages of the digital skills of acquaintances, friends and family member in their own benefit. Nonetheless, as Domínguez (2018) points out, social support is ambivalent: on the one hand, subjects who are already motivated and interested in acquiring new digital skills are empowered by social support, because they take advantage of the competencies of people around them in order to increase their incorporated digital capital; on the other hand, people unmotivated in learning new digital competencies delegate tasks that they cannot fulfill, engendering dynamics of self-exclusion and disempowerment from the digital world. Simply, they lack the confidence to invest the effort, motivation and time necessary to increase their digital capital, so they simply prefer to ask someone in their social environment to do those tasks that they can't do autonomously.

At this point, it is possible to reconstruct youngsters' technological socialization in generational terms, remarking some particularities of the domestication process regarding the three generational locations proposed, affected by the possibility of having incorporated certain digital media and technological devices in particular moments of their life cycle. Consequently, forced digital immigrants, potential digital natives and mobile digital natives present differential socialization processes in terms of domestication of technology and digital literacy. In order to classify young techno-biographical trajectories a typology of four ideal types (smartphone users, practical users, professional users and techno-phile users) is proposed, which represent distinctive forms of technological appropriation and specific cultural attitudes and dispositions towards digital technologies. These prototypical trajectories are also materialized in diverse forms, regarding the three generational locations that structure our qualitative analysis, as we will develop in the following paragraphs.

(1) Firstly, in the case of forced digital immigrants, who lived their childhood between the end of the 80s and the first 90s, the presence of personal computers in households during the first stages of life was infrequent, but this device was progressively incorporated to their lives during adolescence and first youth. It happens something similar with the Internet, which only started to be used by this generational group during the last years of the adolescence as an earlier domestication was chronologically impossible. The transition between analogical and digital devices during first youth influences the emergence of important socio-technical asymmetries inside this generational location derived from the intensive (or extensive) use of computers during adolescence –particularly for communication and leisure practices– and first youth –for

academic and professional tasks-. The relevance of later professional and academic digital literacy is crucial, since in this group a stronger polarization of people in terms of incorporated digital capital –skills, dispositions and motivation– by educational level and gender is found; due to the fact that technological domestication was much more selective during the 90s than afterwards, intensive incorporation of computers was less common, linked with a familiar environment related to ICTs, the world of computers and videogames. This produces incredible digital inequalities between those techno-biographic trajectories interested in technology, such as techno-phile and professional users –who are motivated towards the acquisition of digital skills– in comparison to those trajectories more practical and linked to smartphones –who are much less motivated towards the use of computer because mobile devices fulfil most of their needs-. Consequently, among digital immigrants important differences are also found in terms of social support: techno-phile users occupy the role of source of support, whilst practical and smartphone users are usually receptors of support; professional users have an intermediate position, being receptors of support but also developing an active motivation towards the acquisition of new digital skills.

(2) Secondly, potential digital natives, born between 1988 and 1994, have been socialized in a much more digitalized world, where the presence of the Internet and personal computers in households was more common during their last childhood and first adolescence. In fact, this generational group constitutes the core of our analysis, with 18 interviews, because it's an extremely heterogeneous collective, in which connectivity to broadband services, the presence of computers and video-games consoles sketched an incredibly diverse landscape in terms of digital appropriation. Because of the importance of peer groups during adolescence as main source of digital literacy, the intensive use of computers during adolescence is one of the generational signs of this group, especially for communicative purposes, especially the software Messenger as one of the first incredibly popular social platforms among youngsters (Gordo López et al., 2018). In this case, the differences on intensity are associated with the incorporation (or not) of computers in terms of video-ludic activities, because during the first years of the twentieth century massive multiplayer videogames came into existence. Among this generational group, there is also a wider variety of digital devices commonly incorporated to daily life, being particularly relevant the generalization of video-game consoles during the last 90s and first 2000s. Therefore, digital literacy linked to self-capacitation processes is also developed in a differential way during this life stage, but it is again during their first youth when these asymmetries are radicalized because of the confluence of secondary literacy mechanisms associated with academic and professional activities: there are important inequalities between those youngsters who access the university and those who do not. Unlike forced digital immigrants, among potential digital natives the relevance of secondary digital literacy process (academic and professional) is not as clear, as the development of techno-phile trajectories during adolescence is much more frequent because of the higher generalization of digital technologies: such trajectories are more common among men because of the masculinization of the digital world, what make women more dependent on professional and academic forms of technological socialization, which serve as alternative digital literacy processes that complement their self-capacitation biography. In other words, during adolescence men were more related to motivated self-capacitation processes linked to video-games, whilst women were more related to communicative activities, and thus they more frequently developed practical biographies, transitioning to the use of smartphones after the first decade of the twentieth-first millennium. Nevertheless, university and work serve as important sources of secondary digital literacy that complement those cases in which informational habitus wasn't as developed during adolescence, acquiring new dispositions towards the use of

computers and contextual digital skills which can be partially transferred to other fields of activity. The appearance of smartphones during the last years of the 2000s decade, therefore, provoked the transition of practical users among potential digital natives towards this device, which cover most of their needs, whilst among techno-ophile and professional users a generalized use of personal computers is maintained for productive purposes, complemented with mobile phones for sociability purposes.

(3) Thirdly, the group of mobile digital natives, born from 1995 on, is much more difficult to analyze, because this generational location is marked by the socialization in an incredibly diversified technological landscape, in which access in mobility is generalized and the cohabitation of different digital devices is very common. It is the first group who hasn't experience a transition between analogical and digital devices –unlike digital immigrants–, but they neither have lived so clearly the preponderance of computer as main technological equipment associated with Internet access. Therefore, among this generational group live together, since childhood, an enormous variety of multiple processes of domestication related to distinctive devices –computers, video-game consoles, tablets, smartphones, smart-TVs– with their particular affordances and advantages in terms of comfort, portability or productivity. On the one hand, this multi-mediated digital reality engenders great familiarity towards digital devices, but these are not mechanically transformed in higher level of digital skills or an intuitive proficiency in taking advantage of the potentialities of such technologies, as cyber-utopic theorists had forecasted. Nevertheless, it is not logically possible to reconstruct mobile digital natives' trajectories beyond first youth, so it's impossible to compare the importance of secondary digital literacy processes –academic and professional– with the other generational groups; what is evident is that familiarity with the digital world –in an incredibly diversified technological landscape– is not automatically translated into the acquisition of incorporated digital capital. On the contrary, some of the youngsters with higher level of digital skills are potential natives or digital immigrants, precisely because of their motivated techno-ophile trajectory in close entanglement with personal computers as main digital tool incorporated to daily life –the only digital device available during their adolescence for developing productive, communicative and information-seeking activities–. We can't imply, on the other hand, that mobile natives are not developing this kind of self-motivated trajectory in affinity with personal computers, but we need to understand that most of the dispositions associated with the use of digital devices is contextually linked with the needs, motivations and practical dispositions developed in socially situated spaces of technological appropriation.

In conclusion, nowadays digital connectivity is produced in a much more diversified technological landscape, so the importance of thoroughly reconstructing techno-biographical trajectories in order to establish the articulation between socialization and the acquisition of digital capital is even more important than before. Reproduction of social inequalities is clearly mediated by digital technologies in our contemporary societies, but is not enough to develop a general macro-structural analysis if we want to understand how subjects incorporate digital technologies to their daily activities in order to improve their life chances along their biographies. Hence, I have tried to connect structural stratification dynamics with phenomenological digital appropriation mechanisms by proposing the concept of digital capital, to which we will dedicate the next section.

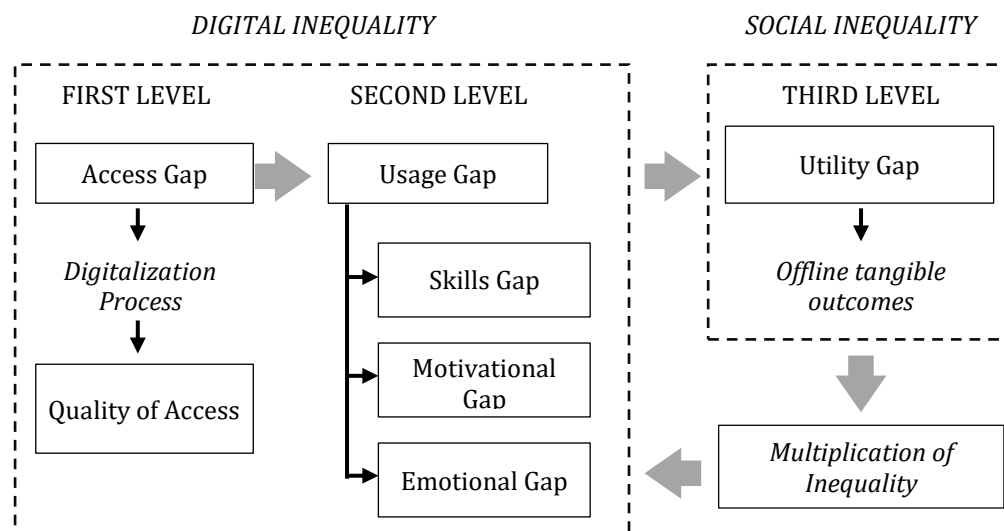
II. TOWARDS A CRITICAL SKEPTICISM: THE DIALECTICS BETWEEN DIGITAL INEQUALITIES AND SOCIAL STRATIFICATION

If I had to propose a second idea to summarize my doctoral research, it would be that digital inequality is just a particular dimension of social inequality derived from the radicalization of structural contradictions of global capitalism. In other words, digital divide is not a side effect of the development of the information society, but its product, the logical consequence of the uncontrollable deployment of capital productive forces over the last remaining instances of human existence. As a matter of fact, *"the digital divide is a structural feature of the information society"* (Lupač, 2018, p. 176), as differential diffusion of digital technologies will not lead to the progressive reduction of social inequalities –normalization hypothesis– but, on the contrary, to the diversification, deepening and multiplication of inequalities –stratification hypothesis–, as contemporary theorists of digital divide are pointing out (Van Deursen y Van Dijk, 2015a; Haight et al., 2014; Ragnedda, 2017). This is why the notion of digital divide is multifaceted, versatile, elusive and adaptable to the entanglement between the technological landscape and social relations in a certain historical moment and social context. The progressive digitalization process occurred during the twentieth century, marked by the generalization of Internet accessibility in households –as I have described in chapter 3 and empirically analyzed in chapter 6–, does not lead to the eradication of digital inequality but to the emergence of new divides (gaps), in what Van Dijk has called the deepening divide (2005). Beyond access divide, which is not exclusively linked to physical access to digital devices because of the diversification of forms of digital connectivity, new specific gaps have been theorized, affecting the particular ways in which people can take advantage of the potentialities of digital devices. One of the better known perspectives is the 4-gaps model of Van Deursen and Van Dijk (2015b), which differentiates between motivational gap, access gap, skills gap and usage gap. Alternative nomenclatures distinguish between first digital divide, associated with access, and second digital divided, related to differential uses of the Internet (Castaño, 2008) and digital skills needed to interact in the digital world (Hargittai, 2002). In any case, research about digital divide is continuously being adapted to the mutable informational reality, so talking about growth or reduction of the digital divide is not useful in order to understand the variable and flexible nature of information society: as Castells points out (2011a, p. 31), information age consists in a network system of variable geometry.

Authors like Sparks (2013) and Ragnedda (2017) point out that, in order to clearly understand the implications of digital inequalities, we need to put them into relation with the more general processes of social stratification, because digital divide is a social rather than a technological issue. As Selwyn remarks, *"the crucial issues of the digital divide are not just technological – they are social, economic, cultural and political"* (2004, p. 357). Consequently, it is important to reject the strict separation between online and offline life present in many second digital divide's perspectives, which describe digital practices as an objective reality decoupled from "real offline" life. On the contrary, taking into account Lasén and Casado model (2014a), I believe that the grid of figurations that conform social life is increasingly being produced by the interactive deployment of social practices digitally (re)mediated. Trying to overcome these limitations derived from the conceptualization of online and offline worlds as two divorced entities, some authors have recently proposed the concept of third digital divide (Ragnedda, 2017) or third-level digital divide (Van Deursen y Helsper, 2015b), related to the offline tangible outcomes and benefits that subjects' get from the differential use of digital technologies, an exploitation or utility gap (Calderón Gómez, 2018). Hence, in the scheme that is presented below

(Figure 45) the three levels of the digital divide in relation to the feedback cycle between digital and social inequality are presented.

Figure 45. The three levels of digital divide in relation to inequality feedback processes



Source: Calderón Gómez (2018), based on Ragnedda (2017, p. 51)

The awareness of the existence of a third digital divide, related to the notion of strategic digital skills (Van Deursen y Van Dijk, 2014), allows us to raise the subject of the intensification of social inequalities by means of the unequal appropriation of digital technologies, but it is still incomplete, from a sociological point of view, unless we include a specific theoretical model about social action. This model would serve for explaining feedback processes that connect micro-social situations, in which individuals' practices are developed, with the emergence of institutionalized structures that configure the system of hierarchized positions of society. In other words, one of the main problems of digital divide research remains on the fact that *"the development of the theoretical aspect of digital divide studies has lagged behind the development of more empirical studies"* (Ragnedda y Muschert, 2018a, p. 3), so the originality of this thesis lies of the proposition of a sociological theoretical model which serves to understand the embeddedness of digital practices in social life. From the diversity of models that, recently, are trying to connect digital inequalities and social stratification²³⁰, the constructivist structuralism of Pierre Bourdieu is one of the more developed perspectives in the last years, in concepts like informational habitus (Robinson, 2009), technological capital (Correa, 2016), techno-capital (Straubhaar et al., 2012) or digital capital (Ragnedda, 2018). In spite of their differences, they agree on understanding that accessibility to technological devices, as well as competencies and digital skills associated with their use, conform a new form of capital which can be activated in a world increasingly digitalized, interacting with other forms of capital –economic, cultural, social, etc.– by means of reciprocal feedback dynamics that serve for reproducing the social order. For Ragnedda, digital capital is a sort of "bridge" capital (2017, p. 76), whose fundamental value lies on its convertibility into other

²³⁰ The recent text *Theorizing Digital Divides* (Ragnedda y Muschert, 2018b) include a wide variety of perspectives among social sciences that can be used to understand digital divide's empirical evidence; also, for a critical review of the concept of digital divide and its interconnection with information society, I recommend the book *Beyond Digital Divides* (Lupač, 2018). Both of these works have already been discussed in chapter 3.

species of capital (economic, cultural, social, political and personal). Taking into account Ragnedda's model (2017, 2018), I have developed my own conceptualization of digital capital which I define as a sub-species of cultural capital that becomes particularly relevant in our contemporary world, in which more and more social dynamics are mediated by digital technologies, which become important actants (Latour, 2005) that influence social practices. Therefore, digital capital can be presented in the three same forms than cultural capital – objectified, incorporated and institutionalized (Bourdieu, 2001) –, but in this dissertation we have specifically focused on the first two²³¹: (1) objectified digital capital relates to technological devices materially needed to access to the Internet, which are biographically incorporated to daily life by means of technological domestication processes and specific forms of use, in which subjects play specific positions in social space; (2) incorporated digital capital relates to dispositions, digital skills, motivations and expectations internalized into the informational habitus (Robinson, 2009), deposited through long processes of digital literacy. As one can see, delimitating the objective and internalized aspects of digital capital (Ragnedda, 2018, p. 2) can be linked with the two faces of technological socialization –domestication (Silverstone, 1993) and digital literacy (Sefton-Green et al., 2009) –, since the acquisition of digital capitals depends on the material conditions that enable accessibility (first digital divide), producing asymmetries in terms of skills and practices (second digital divide) which might lead to differential forms of technological exploitation (third digital divide). Consequently, the technological appropriation cycle could be conceptualized as a continuous dialectic of reconversion of original capitals (economic, cultural and social) into digital capital (objectified and incorporated), which would eventually be reconverted, again, into economic, cultural and social capital. Although the particularities of the different forms of capital and its transformation processes in the digital world are developed in detail in chapter 10, a summary of the main dynamics of transference and reconversion is presented in Figure 46 (see below). We also include an overview of the structure of this interactive cycle of social and digital world, materialized in subjects' technological appropriation, which developed along their biographies, founded on the reproduction and multiplication of economic, cultural and social capital by means of the mediation of digital capital.

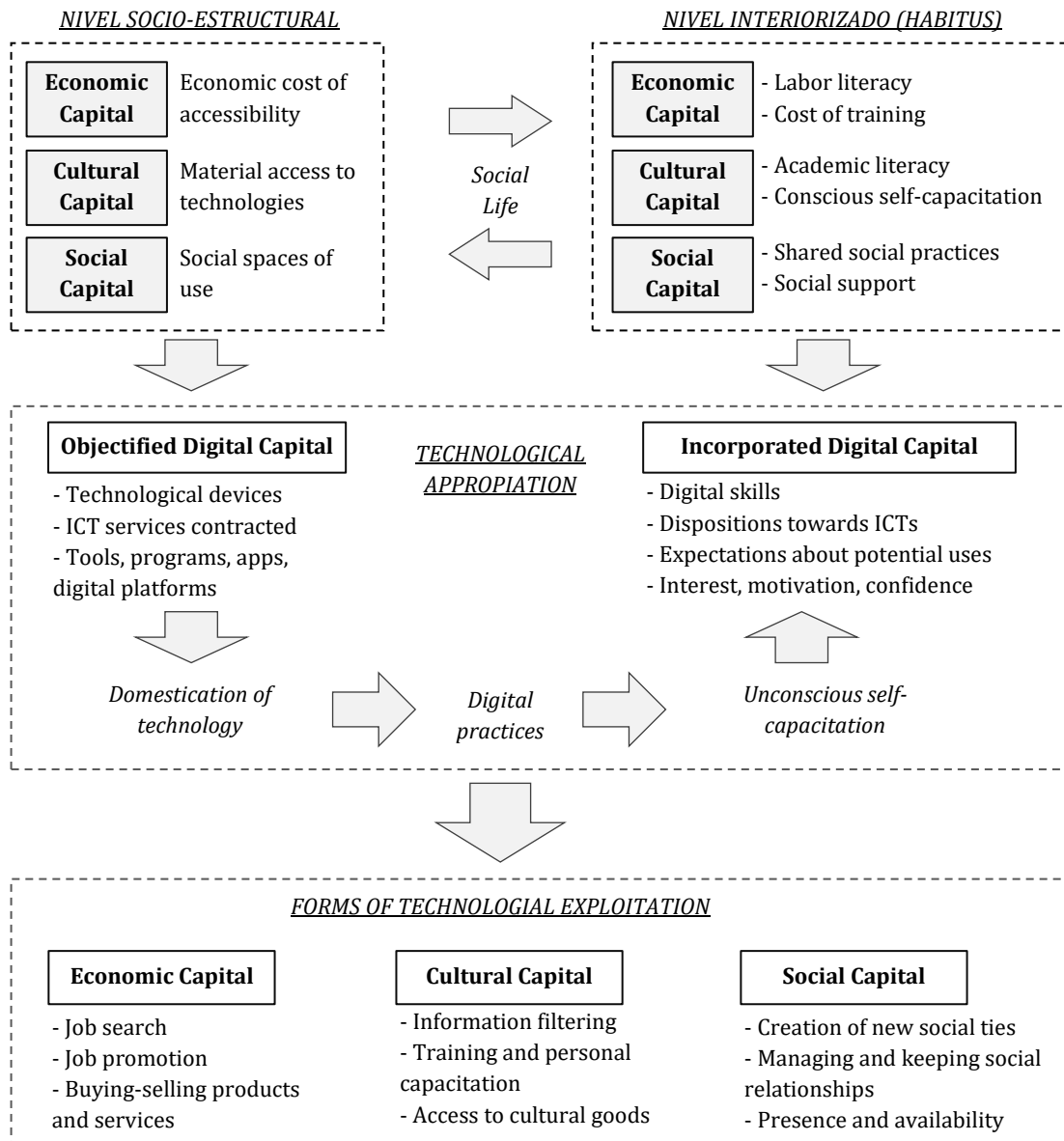
Firstly, economic capital constitutes the more basic form of social stratification in capitalist societies, related to objectified digital capital, since accessibility to technological resources is a necessary condition to engender any form of domestication, in which particular dynamics of digital literacy are interwoven, finally emerging distinctive forms of technological exploitation; these economic outcomes of digital capital are linked to aspects such as job search, employment promotion because of the knowledge and formation acquired by mediation of technological appropriation and the access to a much wider market of products and services drifted from global infrastructure of the Internet. In cultural terms, Internet promotes a more democratic, direct and immediate form of accessing information, but it requires important digital skills related to filtering and selecting relevant information because of the incessant vortex of notifications and actualizations in which we live. Therefore, even if the Internet has become a massive environment of cultural consumption in which young people actively participate, by means of which they model their interests and lifestyles, the practical potential of technological devices in terms of formation and access to knowledge is driven particularly from the incorporated cultural capital that subjects acquire during their lives; cultural capital, then, is closely linked to the situated appropriation in each life stage of digital technologies, in the continuous surge of new inequalities

²³¹ In chapter 4 I develop my theoretical model of digital capital

CONCLUSIONS

related to the differential competence of people to take advantage of the information available online, which need to be actively selected, compared and filtered.

Figure 46. Principal mechanisms of transference among economic, cultural and social capital into (and from) digital capital



Source: Own elaboration

Finally, social capital is also linked to the acquisition of digital capital, since human relationships are extremely important in the articulation of the specific contexts and social spaces in which digital technologies are incorporated to daily life –by means of social shared practices– but also as source of social support to develop new digital skills and dispositions towards ICTs. As it has been already mentioned, this important social dimension of digital literacy is a double-edge sword: it engenders the acquisition of new skills among those users already motivated in improving their competencies and digital skills, but it also promotes process of self-exclusion from the digital realm, since those people unmotivated in improving their skills simply delegate certain digital practices and tasks in their social environment, solving the particular digital

necessity without gaining any digital competencies in the process. Therefore, in terms of social exploitation of digital capital, Internet allows people to create new online social relationships, but specially to maintain previous offline social ties by incorporating the communicative potentialities of a world-wide infrastructure of immediate transmission of information. Nevertheless, because of the incessant accumulation of information production at a global scale, a new problem appears, associated with visibility, as subjects need to become visible in an increasingly saturated world, where people are always trying to make themselves heard above others; consequently, people with higher social capital will stand in a better position in order to virally spread their opinions in the digital world, an extremely competitive market in which the problem is not just the possibility of creating new contents, but the ability to spread and disseminate these contents through the grid of networks and nodes that constitute the Internet.

These dynamics of capital reconversion, though, are not produced mechanically, since they are the result of social agents' position-taking –in a hierarchized social space– by means of the continuous externalization of internalized dispositions through their biographical trajectories. It is important to clarify that in our accelerated contemporary society it's impossible to establish a perfect homology between objective and subjective structures –as the Bourdieu's model of habitus postulated–; on the contrary, as Bernard Lahire (2013) points out, subjects are produced by multiple and contradictory socialization and re-socialization processes which generate incertitude, frustration and insecurity drifted from the erosion of traditional social categories in the context of reflexive modernity (Beck, 1996). Hence, there aren't recipes for action (Berger y Luckmann, 2008) perfectly adapted to current social situations in which actors are interwoven. As a consequence, in chapter 10 I have taken a double journey starting in the internalized instances of the habitus: on the way up, mobilization of dispositions serve as capitals that reproduce the relational structure of social positions, as it has just been discussed in the previous paragraph; on the way down, the acquisition of dispositions leads to the complex phenomenological dimension of subjective experience of technology use, because informational habitus is composed by operationalized digital skills but also by past life experiences embodied in terms of affectivity, motivations, interests and expectations towards digital technologies. Reconstructing youngsters' narratives of technological appropriation we have identified six axis –spatiality, temporality, technological dependence, digital competence, connectivity and presence– that polarize subjective experience of use, and make emerge important ambivalences and tensioned ambiguities. Therefore, I have talked about transformation produced in digital media in terms of (1) spatiality, highlighting the tension between connectivity potentialities beyond physical barriers and the necessity of embedding our daily lived reality with digital technologies. In other words, people can communicate through a space of flows but they are still in need of living in a space of geographically located places (Castells, 2011a). I have also talked about (2) temporality, about the rise of an ambivalence between the immediacy granted by network communication systems at a global scale and the necessity of continuous connectivity and constant actualization. Nowadays, we live in a world where barriers between synchronous and asynchronous forms of communications have almost completely vanished, so we still need to be always available to others but our messages always leave traces in the digital world. Thirdly, I have remarked (3) the technological dependence produced by digital media, which are part of a capitalism mode of production. In this system, people can take advantage of the incredible technological potentialities of the digital world to extend their action beyond traditional socio-structural constraints but, at the same time, they become more dependent on the technological infrastructure which forge the chains we are trying to liberate us from. Fourthly, I have mentioned the importance of (4) digital competencies and dispositions in order to get along in a digitalized

social space, in a paradoxical situation in which people are simultaneously familiar with an hyper-connected close reality around them but also frustrated with the impossibility of keeping up with the accelerated rhythm of technological progress. Consequently, there aren't stable competencies which allow people to remain calmed in an environment based on incessant transformation, in which people are structurally forced to continuously bring themselves up-to-date. Fifthly, I have also dealt with the transversal subject of (5) connectivity in the digital world, which navigates between hyper-connectivity, bombarding us by means of an incommensurable avalanche of notifications among the hyper-textual and multi-media instances of our life world, and genuine necessity of isolation from the digital mainstream. Therefore, the ability of managing voluntary disconnection, filtering relevant interactions with ICTs, is one of the most important competencies in order to avoid going insane in the accelerated digital environment. Finally, the last tension is related to the crucial problem of (6) presence in the digital world, since people are motivated to become available to others by means of the Internet potentialities but, at the same time, they must worry about security, intimacy and privacy, because any interaction in the digital worlds always leaves trails, which are collected, compiled and aggregated by Big Data algorithms in order to sell us the product that we are paradoxically producing by means of our digital activity. The Internet is a space of strategical segmentation in which the most reduced aspects of our lifestyle, ideology, interests or preferences can be delineated in order to offer us the products and services that better fulfill our needs. But, on the other hand, the Internet is also a genuine space for active and participatory content creation, for exposing ourselves to other people beyond the network, but not everybody has the same potential to stand out over the incontrollable myriad of muted voices that constitute social interaction in the digital realm.

In conclusion, it is evident that information society represents an ambivalent techno-social environment from the point of view of subjects' empowerment possibilities. On the one hand, the spreading of an hyper-textual multimedia language through a global a de-centralized infrastructure based on networks and nodes enhances social agency, since users are no longer merely passive consumers but also active producers of content –prosumers (Ritzer et al., 2012)– in the new grid of interactions that conforms cyberspace. Nevertheless, among these emancipatory potentialities lies a dark side, related to the unavoidable dependency on a technological industry developed by the radicalization of the market dynamics of global neoliberal capitalism. Consequently, information society promotes institutionalized individualism (Beck y Beck-Gernsheim, 2002) by conceptualizing social actors as autonomous monads able to freely carry out their inner desires in front of the vast set of options granted by digital media. Therefore, reproduction of social structure in the new digitalized world is interwoven with the differential capacity of being able to improve one's personal position by means of personalized forms of technological appropriation, taking into account the biographical acquisition of digital skills and dispositions, as well as the possibility of re-invest this incorporated digital capital into offline tangible outcomes –in terms of its conversion in economic, cultural and social capital. Thus, in line with many authors presented over the course of this dissertation, my position is neither catastrophist nor cyberutopian, but simply skeptical (Ragnedda, 2017, p. 22), since information revolution *"is not neutral, good, or bad"* (Castells, 2011a, p. 109). If information age is just the next turn in the deployment of neoliberal capitalism at a global scale, relying upon digitalization for reducing social inequalities that are the product of the same mode of production that engendered digitalization is simply and plainly naive. Of course, digital technologies –particularly the Internet– keep an incredible transformative potential in terms of re-appropriation and re-articulation of social life, so their incorporation in processes of social emancipation, democratic participation and subversion of capitalist dynamics

will always be encouraging; nevertheless, we should not fall into the trap of idealizing the transformative potential of digital technologies by themselves, because we would run the risk of involuntarily legitimate the same ideology of technological solutionism (Morozov, 2015) that we are trying to fight. At the end of the day, the solution to the problem lies in the problem, so there is no magical technological shortcut that could naively solve the huge socio-structural contemporary problem of inequality.

III. VANISHING POINTS: LIMITATIONS OF THE STUDY AND FUTURE RESEARCH LINES

There is no research project that could cover all the possible aspects or dimensions of a particular social phenomenon, both because of practical issues –material, economic, human or temporal resources– but especially because of epistemological reasons, since social reality always exceeds in its complexity and dynamism any attempt of holistic objectification. Nonetheless, this impenetrable nature of reality cannot be addressed by radical relativistic positions that deny the possibility of knowledge itself, but by means of what Donna Haraway calls "materialized objectivity", which means that *"only partial perspective promises objective vision"* (1991, p. 1991); furthermore, using the well-known expression of Georg Simmel, we can conclude that any attempt of getting close to the object needs an intuitive method, a *"particular disposition of vision"* (1986, p. 26). Hence, we must avoid abstract speculation about society just as much as mechanical application of empirical established procedures of producing information. Investigating social reality implies, first and foremost, re-constructing reality as a research object and approaching to it by means of an ad hoc methodological design. The most honest intellectual act for a researcher is accepting the partial and situated nature of their work, whose contextualization enables the closure of the investigation but it also opens a repertoire of possibilities for future investigations. Any social investigation has limits, but these should be understood as open gates instead of just weaknesses. Metonymically, I have used the notion of vanishing point in the title of this section, trying to evoke the geometrical point in which all the infinite parallel projections of reality converge, configuring my particular disposition of vision. In addition, vanishing points aim into the future, towards designing new objects of research; this is only possible from a situated perspective in which many alternative visions and approaches leak out. Therefore, in this last section of conclusions I present the more important limitations of our investigation and open the field for future research project in terms of theoretical discussion, methodology and main results of the empirical work.

(1) From a theoretical point of view, a relevant limitation remains on the impossibility of carrying out an in-depth analysis of all the themes and perspectives associated with the social transformation of contemporary societies, on the one hand, and with the dialectics between technology and society, on the other. Instead, I have prioritized perspectives which were critical for the construction of our object: sociological conceptualization of youth, in the context of information society, and discussion of digital divide studies. Therefore, during the introduction the main transformative dynamics that have experience contemporary societies in the last decades –neoliberalism, modernity, reflexive modernity, postfordism, postmodernity, postindustrial society or information society– are described, but they are not deeply discussed in the following chapters. Instead, I have reconstructed a conceptual sociological model of youth and generational change which enables to critically discuss mainstream ideological appropriations of youth in the context of information revolution and the emergence of digital technologies. In this

point, the discussion about young people's condition and generations was interested in the conceptual clarification of these notions, instead of a historical reconstruction of the concept, because I haven't in mind the goal of elaborating an exhaustive historical presentation of the development of the different generational perspectives during the twentieth century. On the other hand, in chapter 3 a detailed revision of literature about digital inequality since early 90s have been included, but it is not focused on the theoretical discussion about information society, digital technologies or the Internet as a techno-social landscape; largely, this task has already been done by many authors (Castells, 2001; Feather, 2013; Sáez Vacas, 2011), so it would have been redundant and it wouldn't have contributed too much to our research object. In addition, the reconstruction of digital divide studies was mainly thematic rather than chronological, since my goal was to propose a congruent and robust theoretical model of digital inequality in which the more important developments in the field could be taken into account. Regarding future lines of investigation, two crucial theoretical challenges are related to the two sections that have been presented before: the elaboration of a non-reductionist generational perspective adapted to information society and the construction of an interactive model of the dialectic between social and digital inequality. My contribution is surely modest but still scientifically relevant, but much more research is needed in order to develop, examine and qualify the ideas that have been exposed all along this dissertation. It is important to remark that our theoretical approach was based on Bourdieu's constructivist structuralism, thus many other sociological perspectives about social stratification –weberian model (Ragnedda, 2017), marxist appropriations (Macías Vázquez, 2017), decolonial theories (Moyo, 2018)– could be applied to digital divide studies. Besides that, micro-sociological approaches to technological appropriation (Bakardjieva, 2005; Lasén, 2014; Schäfer, 2011) will serve to enlighten the interactive and remediated nature of the entanglement between social life and digital technologies without denying subject's capacity of agency.

(2) From the point of view of the construction of the research object and methodology, the more important limitation is closely linked with the material and economic constrains derived from carrying out an individual doctoral research project, what have affected both the quantitative analysis and the qualitative design. Regarding the quantitative part of the investigation, the main problem is the necessity of using secondary data in order to develop relevant statistical analysis, since it is impossible, as an individual, to cover a significant sample throughout the national territory. Therefore, as it was impracticable to design an ad hoc survey and to carry out the needed fieldwork, I had to rely on data produced by other institutions – Spanish Institute of Statistics and Eurostat–, reducing the possibilities of statistical exploitation and operationalization, since I had to re-appropriate a data source for our distinctive research objectives. As it has been described in chapter 5, on the basis of the TIC-H survey about technological equipment and forms of use of the Internet in households, produced by the Spanish Institute of Statistics, we were able to operationalize three particular gaps of the digital divide (access gap, skills gap and usage gap), but this operationalization is not perfect, particularly among digital skills and digital practices, since I had to rely on a pre-established list of variables which didn't cover all the instances of the concepts that had been theoretically developed. In addition, alternative gaps of the digital divide, such as motivation and emotional gap, couldn't be operationalized with the available data, so this part of the investigation has only been developed in the qualitative level of subjects' phenomenological experiences of use of technologies. Finally, another limitation in terms of operationalization relates to social class, which couldn't be reconstructed by means of the list of sociodemographic variables included in the survey: income variable had an incredibly high level on non-response and there is no alternative indicator that

could serve as a proxy approximation to social class, so I had to focus on the analysis of gender, age, educational level, working condition and habitat. From these five variables, a robust multivariate statistical design have been deployed, described in chapter 5, but many opportunities of further statistical exploitation are open for the future; particularly, it would be interesting to develop an ad hoc quantitative study about the multidimensionality of the digital divide and feedback mechanisms between social stratification and digital inequality. Even though this line of research is already being developed in the European context (Helsper et al., 2015; Ragnedda, 2018), in the Spanish context nothing similar has been produced yet, since the only working approach related to this is linked with the subject of the gender digital divide (Castaño et al., 2009, 2011). It would also be relevant, in this domain, to produce a quantitative longitudinal study about digital literacy in order to explain the causal relationships between biographical technological domestication processes, specific forms of digital practice and the acquisition of digital skills. This is something impossible to establish with the current available data, because it would require producing a survey panel model in which the same subjects were interviewed in different moments of their techno-biographical trajectory in order to isolate this causal relation associated with domestication processes.

(3) Regarding the qualitative analysis, the basic material limitation of our approach lies on geographical coverage, since fieldwork is concentrated in the city of Madrid and its metropolitan area. This geographical focalization was needed in order to present a feasible sample of qualitative interviews that achieve the requirements of structural and theoretical representation from the main classification variables considered –gender, generational location and type of technological accessibility–. Furthermore, it is also important to keep in mind another limitation derived from the fact of having focused our qualitative analysis on a sample of young people with high levels of daily connectivity and use of digital media, putting aside those youngsters in a more vulnerable economic situation, who are extremely affected by first level digital divide, experiencing a precarious quality of access –see chapter 5 for a more detailed justification of our sample design– as a consequence of their precarious socio-economic situation. Therefore, the impossibility of reconstructing techno-biographical trajectories and digital experiences of the most vulnerable youngsters is an important weakness in this analysis that must be taken into consideration in future developments, since I understand that social class –including all the resignifications, nuances or actualizations of this concept– is still a relevant category in the configuration of subjects' life possibilities in a structurally stratified social world. In this sense, even if our qualitative sample has tried to be coherent and comprehensive enough, in order to cover a wide repertory of differential processes of technological socialization and distinctive experiences of technological appropriation among young people, finally the principal structuring categories along the discursive analysis have been gender, generational location, educational level and distinctive forms of technological domestication through life. Besides, from the point of view of generational location, our analysis has particularly focused on the group of potential digital natives (18 interviews), whilst groups of digital immigrants (6 interviews) and mobile digital natives (6 interviews) has served mainly as comparative positions, but I haven't deepened as much in them as in the case of potential natives. In the case of mobile natives, there is also an additional chronological problem related to the moment when fieldwork was conducted (2017 and 2018), since it was logically impossible to reconstruct their biographies beyond their twenties –their age at that moment–. Consequently, the interesting exploration of secondary literacy processes associated with higher education, working activities and technological appropriation beyond adolescence remains as a future line of research to develop in the next years, along with youngsters' life cycle. Thus, comparing potential digital natives' and mobile

digital natives' technological socialization distinctiveness could be a very interesting subject for further research.

(4) Finally, some limitations associated with our results and conclusions arise mainly from the theoretical conceptualization and methodological approach to the object. Firstly, the design of an analysis based on the concept of digital capital –and on the specific capital reconversion processes emanating from subjects' practices– is always risky because one could easily fall in the trap of legitimizing an individualistic approach of digital inclusion (Lupač, 2018, p. 150), close to the neoliberal conceptualization of human beings, especially since our methodological approach is based on qualitative interviews, promoting a biographic reconstruction of narrative experiences of technological appropriation. For this reason, it is crucial to remark that digital inequality can't merely be solved by granting access to digital technologies or just focusing on the individualized digital literacy experienced by social actors, who actively participate, by means of their ordinary activities, in the specific system of relations of domination that is called neoliberal capitalism. Those digital inclusion policies that develop this individual orientation, hence, mainly serve to the legitimation and reproduction of the ideological foundations of contemporary capitalism, based on glorifying entrepreneurship and an individualistic culture of effort as main factors of social mobility. At this point, it would be relevant to recall Ragnedda's distinction between individual and structural social mobility (2017, p. 52); acquiring digital skills and competencies –incorporated digital capital– might incentive one's social promotion through the hierarchized social space in which people's capacity of agency is valued in relation to others, but it won't necessarily lead to a structural equalizing transformation of the relational field of positions where subjects interact. On the contrary, in line with third digital divide thesis (Van Deursen y Helsper, 2015b; Ragnedda, 2017), differential outcomes of technological appropriation could lead to reproducing social structure by intensifying social inequalities. Therefore, an open future line of exploration could be the proposition of a truly social and communal digital inclusion model, as it has been already shown the importance of social factors –shared practices and social support– in subjects' digital literacy, but it has not been possible to investigate the collective political potential of technological exploitation.

BIBLIOGRAFÍA

- ABC Tecnología. (2018), "Cómo proteger la privacidad de los menores en Internet", *ABC*, 18 abril, disponible en: https://www.abc.es/tecnologia/consultorio/abci-como-proteger-privacidad-menores-internet-201804172136_noticia.html.
- Abrams, P. (1982), "The Historical Sociology of Individuals: Identity and the Problem of Generations", *Historical Sociology*, Open Books Publishing, Somerset, pp. 227-266.
- Abramson, P.R. y Inglehart, R. (1995), *Value Change in Global Perspective*, The University of Michigan Press.
- Acevedo Zapata, S. (2015), "Perspectivas necesarias sobre educación superior inclusiva con tecnologías de la comunicación en la formación de jóvenes", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 108 No. 1, pp. 41-50.
- Adorno, T. (2007), *Dialéctica de la ilustración*, Akal, Madrid.
- AEPD. (2018), *Privacidad y seguridad en Internet*, Agencia Española de Protección de Datos; Instituto Nacional de Ciberseguridad, Madrid, disponible en: <http://www.agpd.es>.
- Van Aerschot, L. y Rodousakis, N. (2008), "The link between socio-economic background and Internet use: barriers faced by low socio-economic status groups and possible solutions", *Innovation: The European Journal of Social Science Research*, Vol. 21 No. 4, pp. 317-351.
- Agger, B. (2011), "iTime: Labor and life in a smartphone era", *Time & Society*, Vol. 20 No. 1, pp. 119-136.
- Aldhaban, F. (2012), "Exploring the Adoption of Smartphone Technology: Literature Review", *2012 Proceedings of PICMET'12: Technology Management for Emerging Technologies.*, IEEE, pp. 2758-2770.
- Alonso, L.E. (1998), *La mirada cualitativa en sociología*, Fundamentos, Madrid.
- Alonso, L.E. (2007), "Sujeto y discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa", *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*, Síntesis, Madrid.
- Alonso, L.E. (2013), "La sociohermenéutica como programa de investigación en sociología", *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Vol. 189 No. 761, pp. 1-15.
- Alto Nivel. (2017), "iGen, la generación condenada a vivir atada al smartphone", *Entrepreneur*, 9 agosto, disponible en: <https://www.entrepreneur.com/article/298476>.
- Alvira, F. y Serrano, A. (2015), "Diseños y estrategias de investigación social", en García Ferrando, M., Alvira, F., Alonso, L.E. y Escobar, M. (Eds.), *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*, Alianza Editorial, Madrid, pp. 76-109.
- Antonio, A. y Tuffley, D. (2014), "The Gender Digital Divide in Developing Countries", *Future Internet*, Vol. 6 No. 4, pp. 673-687.
- Artiaga Leiras, A., Martín Martín, M.P. y Tovar Martínez, F.J. (2014), "El paradigma de la flexiguridad en las políticas de empleo españolas: un análisis cualitativo", en Fernández Rodríguez, C. y Serrano Pascual, A. (Eds.), *El paradigma de la flexiguridad en las políticas de empleo españolas: un análisis cualitativo*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, pp. 241-280.
- Atkinson, P. y Silverman, D. (1997), "Kundera's immortality: The interview society and the invention of the self", *Qualitative Inquiry*, Vol. 3 No. 3, pp. 304-325.
- Attias-Donfut, C. (1988), *Sociologie des générations. L'empreinte du temps*, Presses Universitaires de France, Paris.
- Augé, M. (2000), *Los no lugares. Espacios de anonimato: una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona.
- Ayuso, J. (2017), "Una generación entre dos mundos", *El País*, 5 marzo, disponible en: https://politica.elpais.com/politica/2017/03/04/actualidad/1488647914_007106.html.
- Bakardjieva, M. (2005), *Internet Society. The Internet in everyday life*, Sage Publications, Lonfon.
- Banaji, S. (2011), "Disempowering by Assumption: 'Digital Natives' and the EU Civic Web Project",

- en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 49–66.
- Bates, T.R. (1975), "Gramsci and the Theory of Hegemony", *Journal of History of Ideas*, Vol. 36 No. 2, pp. 351–366.
- Bauman, Z. (1996), "Modernidad y ambivalencia", en Beriain, J. (Ed.), *Las consecuencias perversas de la modernidad: Modernidad, contingencia y riesgo*, Anthropos, Barcelona.
- BBVA. (2018), "¿Quiénes son los 'millennials' y por qué son una generación única?", 26 marzo, disponible en: <https://www.bbva.com/es/quienes-millennials-generacion-unica/>.
- Beauchamps, M. (2012), "Espace urbain et stratification sociale. Une lecture spatiale des inégalités sociales à l'heure d'Internet", *RESET - Recherches en Sciences Sociales sur Internet*, Vol. 1, pp. 1–17.
- Beck, U. (1996), "Teoría de la modernización reflexiva", en Beriain, J. (Ed.), *Las consecuencias perversas de la modernidad: Modernidad, contingencia y riesgo*, Anthropos, Barcelona.
- Beck, U. (2008), "La reinención de la política: hacia una teoría de la modernización reflexiva", en Beck, U., Giddens, A. y Lash, S. (Eds.), *Modernización reflexiva. Política, tradición y estética en el orden social moderno.*, Alianza Editorial, Madrid.
- Beck, U. y Beck-Gernsheim, E. (2002), *La individualización. El individualismo institucionalizado y sus consecuencias sociales y políticas*, Sage Publications, Londres.
- Beck, U. y Beck-Gernsheim, E. (2008), *Generación global*, Paidós, Barcelona.
- Becker, H. (2012), *Outsiders. Hacia una sociología de la desviación*, Siglo XXI, Buenos Aires.
- Becker, H.A. y Hermkens, P.L.J. (Eds.). (1994), *Solidarity of Generations. Demographic, Economic and Social Change and its Consequences*, Thesis Publishers, Amsterdam.
- Beh, E.J. (2010), "Simple Correspondence Analysis: A Bibliographic Review", *International Statistical Review*, Vol. 72 No. 2, pp. 257–284.
- Bejarano Campos, C. (2017), "Segmentación política estratégica en la era de Internet", *La revista de ACOP*, Vol. 16 No. Mayo, pp. 5–13.
- Bell, D. (1994a), *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza Editorial, Madrid.
- Bell, D. (1994b), *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, Alianza Editorial, Madrid.
- Bell, D. (1999), *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, Basic Books, New York.
- Beltrán, M. (2015), "Cinco vías de acceso a la realidad social", en García Ferrando, M., Alvira, F., Alonso, L.E. y Escobar, M. (Eds.), *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*, Alianza Editorial, Madrid, pp. 17–41.
- Benedict, R. (2008), "Continuidades y discontinuidades en el condicionamiento cultural", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 35–46.
- Bennet, S., Maton, K.A. y Kervin, L. (2008), "The 'digital natives' debates: a critical review of the evidence", *British Journal of Educational Technology*, Vol. 39 No. 5, pp. 775–786.
- Bennett, S. y Maton, K.A. (2011), "Intellectual Field or Faith-based Religion: Moving on from the Idea of 'Digital Natives'", en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 169–185.
- Berger, B.M. (2008), "Sobre la juventud de las culturas juveniles", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 175–194.
- Berger, P.L. y Luckmann, T. (2008), *La construcción social de la realidad*, Amorrortu, Buenos Aires.
- Beriain, J. (1996), "Introducción", en Beriain, J. (Ed.), *Las consecuencias perversas de la modernidad: Modernidad, contingencia y riesgo*, Anthropos, Barcelona.
- Bericat Alastuey, E. (1998), *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social. Significado y medida*, Ariel, Barcelona.
- Bericat Alastuey, E. (2000), "La sociología de la emoción y la emoción en la sociología", *Papers*, Vol. 62, pp. 145–176.
- Berman, M. (2013), *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, Siglo XXI, México D.F.
- Bernete, F. (2010), "Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 88, pp. 97–114.

- Bertomeu, G. (2011), "Nativos digitales: una nueva generación que persiste en los sesgos de género", *Revista de estudios de juventud*, No. 92, pp. 187–202.
- Bettelheim, B. (1969), "El problema de las generaciones", en Erikson, E.H. (Ed.), *La juventud en el mundo moderno*, Ediciones Hormé, Buenos Aires, pp. 136–185.
- Bhabha, H.K. (2018), "Cosmopolitanism: Reflections at the Commemoration of Ulrich Beck, 30 October 2015", *Theory Culture and Society*, Vol. 35 No. 7–8, pp. 131–140.
- Blair, A. (2004), "PlayStation generation could be alone for life", *The Times*, 9 octubre, disponible en: <https://www.thetimes.co.uk/article/playstation-generation-could-be-alone-for-life-gjcdp0kv2j5>.
- Blanco, F. (2015), "Introducción al análisis de datos", en García Ferrando, M., Alvira, F., Alonso, L.E. y Escobar, M. (Eds.), *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*, Alianza Editorial, Madrid, pp. 525–560.
- Blank, G., Bolsover, G. y Dubois, E. (2014), *A New Privacy Paradox: Young People and Privacy on Social Network Sites*, Global Cyber Security Capacity Centre: Draft Working Paper, disponible en: <https://doi.org/10.2139/ssrn.2479938>.
- Bolin, G. (2018), "Generational analysis as a methodological approach to study mediatised social change", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 23–36.
- Boonaert, T. y Vettenburg, N. (2011), "Young people's internet use: Divided or diversified?", *Childhood*, Vol. 18 No. 1, pp. 54–66.
- Borg, K. y Smith, L. (2018), "Digital inclusion and online behaviour: five typologies of Australian internet users", *Behaviour and Information Technology*, Taylor & Francis, Vol. 37 No. 4, pp. 367–380.
- Borreguero Gómez, R. (2006), *Internet GAP. La red como factor de división social*, Universidad Pontificia de Salamanca, Salamanca.
- Boschma, J. (2008), *Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociales*, Gestión 2000, Barcelona.
- Bourdieu, P. (1979), *La distinction. Critique sociale du jugement*, Éditions du minuit, Paris.
- Bourdieu, P. (1980), *Questions de sociologie*, Éditions du Minuit, Paris.
- Bourdieu, P. (2001), "Las formas de capital. Capital económico, capital cultural y capital social", *Poder, derecho y clases sociales*, Editorial Desclée de Brouwer, Bilbao, pp. 131–164.
- Bourdieu, P. (2008), *El sentido práctico*, Siglo XXI, Madrid.
- Bourdieu, P. (2012a), *Homo Academicus*, Siglo XXI, Madrid.
- Bourdieu, P. (2012b), *Sur l'Etat. Cours au Collège de France 1989-1992*, Éditions Raison d'agir/Éditions du Seuil.
- Bourdieu, P. y Wacquant, L. (2005), *Una invitación a la sociología reflexiva*, Siglo XXI, Buenos Aires.
- Brenner, M., Brown, J. y Cant, D. (Eds.). (1985), *The Research interview, uses and approaches*, Academic Press, London.
- Brieva, M. (2007), *Enciclopedia universal Clismon. Bienvenido al mundo*, Random House Mondadori, Barcelona.
- Brito Lemus, R. (1998), "Hacia una sociología de la juventud", *Última Década*, Vol. 9, pp. 1–7.
- Brunner, C. y Tally, W. (1999), *The New Media Literacy Handbook: An Educator's Guide to Bringing New Media into the Classroom*, Doubleday, New York.
- Buckingham, D. (2002), *Crece en la era de los medios electrónicos. Tras la muerte de la infancia*, Ediciones Morata, Madrid.
- Buckingham, D. (2006), "Is there a Digital Generation?", en Buckingham, D. y Willett, R. (Eds.), *Digital Generations. Children, Young People, and New Media*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah NJ, pp. 1–19.
- Buckingham, D. (2011), "Foreword", en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. ix–xi.
- Buckingham, D. y Willett, R. (Eds.). (2006), *Digital Generations: Children, Young People, and New Media*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah NJ.
- Burkitt, I. (2018), "The emotional self: Embodiment, reflexivity, and emotion regulation", *Social and Personality Psychology Compass*, Vol. 12, pp. 1–8.

- Burt, C. (1925), *The Young Delinquent*, The University of London Press, London.
- Caïs, J., Folguera, L. y Formoso, C. (2014), *Investigación Cualitativa Longitudinal*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- Calderón Gómez, D. (2013), *Socialización tecnológica y capital digital. Formas de uso de Internet de los jóvenes españoles*, Universidad Complutense de Madrid.
- Calderón Gómez, D. (2018), "The Three Levels of the Digital Divide: Barriers in Access, Use and Utility of Internet among Young People in Spain", *Interações: Sociedade e as novas modernidades*, No. 34, pp. 64–91.
- Calderón Gómez, D. (2019a), "Technological capital and digital divide among young people: an intersectional approach", *Journal of Youth Studies*, Taylor & Francis, pp. 1–18.
- Calderón Gómez, D. (2019b), "Una aproximación a la evolución de la brecha digital entre la población joven en España (2006-2015)", *Revista Española de Sociología*, Vol. 28 No. 1, pp. 27–44.
- Camp, L.J. (2004), "Digital Identity", *IEEE Technology and Society Magazine*, Vol. Fall, pp. 34–41.
- Capdevielle, J. (2011), "El Concepto De Habitus: 'Con Bourdieu Y Contra Bourdieu'", *Anduli. Revista Andaluza de Ciencias Sociales*, Vol. 10, pp. 31–45.
- Carr, N.G. (2010), *The Shallows: How the Internet is Changing the Way We Think, Read and Remember*, Atlantic Books, London.
- Cassidy, S. (2014), "The Online Generation: Four in 10 Children are Addicted to the Internet", *The Independent*, 8 mayo, disponible en: <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/the-online-generation-four-in-10-children-are-addicted-to-the-internet-9341159.html>.
- Castañeda, L. y Camacho, M. (2012), "Desvelando nuestra identidad digital", *El Profesional de la Informacion*, Vol. 21 No. 4, pp. 354–360.
- Castaño, C. (2008), *La segunda brecha digital*, Cátedra, Madrid.
- Castaño, C., Martín Fernández, J., Vázquez Cupeiro, S. y Martínez Cantos, J.L. (2009), *La brecha digital de género: amantes y distantes*, UCM Informes, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, disponible en: <http://www.e-igualdad.net/informes/brecha-digital-genero-amantes-distantes>.
- Castaño, C., Martín, J. y Martínez, J.L. (2011), "La brecha digital de género en España y Europa: medición con indicadores compuestos", *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, Vol. 136, pp. 127–140.
- Castells, M. (2001), *La galaxia Internet*, Areté, Barcelona.
- Castells, M. (2011a), *La era de la información volumen 1: La sociedad red*, Alianza Editorial, Madrid.
- Castells, M. (2011b), *La era de la información volumen 3: Fin de milenio*, Alianza Editorial, Madrid.
- Castells, M. (2011c), *La era de la información volumen 2: El poder de la identidad*, Alianza Editorial, Madrid.
- Cea D'Ancona, M.Á. (2001), *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social*, Síntesis, Madrid.
- Cea D'Ancona, M.Á. (2002), *Análisis multivariable: Teoría y práctica en la la investigación social*, Síntesis, Madrid.
- Cea D'Ancona, M.Á. (2016), *Análisis discriminante*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- de Certeau, M. (1997), *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*, Universidad Iberoamericana. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, México D.F.
- Charry, C.I. y Contreras-Ibáñez, C.C. (Eds.). (2015), *Capital social: enfoques alternativos*, Anthropos, Barcelona.
- Cheok, A.D. (2015), *Hyperconnectivity and the Future of Internet Communication*, Lambert Academic Publishing.
- Ciastellardi, M. y Di Rosario, G. (2016), "Transmedia Literacy: A Premise", *IJTL - International Journal of Transmedia Literacy*, No. 1.1, pp. 7–16.
- Clark, L. (2009), "The 'toxic' Web generation: Children spend six hours a day in front of screens", *Daily Mail*, 19 enero, disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1122225/The-toxic-Web-generation-Children-spend-hours-day-screens.html>.
- Clarke, A.C. (2002), *El fin de la infancia*, Minotauro, Barcelona.

- Clarke, J., Hall, S., Jefferson, T. y Roberts, B. (2008), "Subcultura, culturas y clase", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 271–324.
- Cloward, R. y Ohlin, L.E. (1960), *Delinquency and Opportunity*, Free Press, New York.
- CMM. (2018), "Unicef nos enseña a proteger la privacidad de menores en internet y redes sociales", *Castilla-La Mancha Media*, 7 febrero, disponible en: <http://www.cmmedia.es/noticias/castilla-la-mancha/unicef-nos-ensena-a-proteger-la-privacidad-de-menores-en-internet-y-redes-sociales/>.
- Coavoux, S. (2012), "Introduction. Des classes sociales 2.0?", *RESET - Recherches en Sciences Sociales sur Internet*, Vol. 1, pp. 1–14.
- Cobo Romaní, J.C. (2009), "El concepto de tecnologías de información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento", *Zer*, Vol. 14 No. 27, pp. 295–318.
- Cohen, P. (1997), *Rethinking the Youth Question. Education, Labour and Cultural Studies*, MacMillan Press LTD, London.
- Coleman, J.S. (2008a), "La sociedad adolescente", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 109–168.
- Coleman, J.S. (2008b), "Social Capital in the Creation of Human Capital", *American Journal of Sociology*, Vol. 94, pp. S95–S120.
- Compaine, B. (2001), *The Digital Divide. Facing a Crisis or Creating a Myth?*, MIT, Boston.
- Conde, F. (2009), *Análisis sociológico del sistema de discursos*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- Correa, T. (2015), "The Power of Youth: How the Bottom-Up Technology Transmission From Children to Parents is Related to Digital (In) equality", *Journal of Communication*, Vol. 9, pp. 1163–1186.
- Correa, T. (2016), "Digital skills and social media use: how Internet skills are related to different types of Facebook use among 'digital natives'", *Information, Communication & Society*, Vol. 19 No. 8, pp. 1095–1107.
- Courtois, C. y Verdegem, P. (2016), "With a little help from my friends: An analysis of the role of social support in digital inequalities", *New Media and Society*, Vol. 18 No. 8, pp. 1508–1527.
- Crespo, E. (2016), "Un enfoque social sobre las emociones", en Álvaro Estramiana, J.L. (Ed.), *La interacción social. Escritos en homenaje a José Ramón Torregrosa*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, pp. 165–184.
- Crespo, E. y Serrano Pascual, A. (2016), "La psicologización del trabajo: la desregulación del trabajo y el gobierno de las voluntades", en Rodríguez López, R. (Ed.), *Contrapsicología. De las luchas antipsiquiátricas a la psicologización de la cultura*, Ediciones Dado, Madrid, pp. 273–296.
- Croon Fors, A. (2013), "The Ontology of the Subject in Digitalization", *Handbook of Research on Technoself: Identity in a Technological Society*, IGI Global, Hershey, PA.
- Dalvit, L. (2018), "The language metaphor. An epistemological approach to the digital divide", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 75–87.
- Damasio, A.R. (1996), *El error de Descartes. La razón de las emociones*, Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile.
- Damasio, A.R. (2005), *En busca de Spinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos*, Crítica, Barcelona.
- Dans, E. (2017), "Prólogo: Todo ha cambiado", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 19–26.
- Davis-Floyd, R. y Dumit, J. (Eds.). (1998), *Cyborg Babies: From Techno-Sex to Techno-Tots*, Routledge, New York.
- DeGraff, J. (2014), "Digital Natives vs. Digital Immigrants", *Huffington Post*, 16 junio, disponible en: https://www.huffingtonpost.com/jeff-degraff/digital-natives-vs-digital_b_5499606.html?guccounter=1.

- Delanty, G. (2000), *Modernity and Postmodernity*, Sage Publications, London.
- Delgado, E. (2017), "Adicción a Internet: desmontando una mentira", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 69–88.
- Denzin, N.K. (2009), *The Research Act. A Theoretical Introduction to Sociological Methods*, Aldine Transaction, London.
- Van Deursen, A., Courtois, C. y Van Dijk, J. (2014), "Internet skills, sources of support, and benefiting from Internet use", *International Journal of Human-Computer Interaction*, Vol. 30 No. 4, pp. 278–290.
- Van Deursen, A. y van Dijk, J. (2018), "The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access", *New Media & Society*, pp. 1–22.
- Van Deursen, A. y Van Dijk, J. (2009), "Using the Internet: Skill related problems in users' online behavior", *Interacting with Computers*, Elsevier B.V., Vol. 21, pp. 393–402.
- Van Deursen, A. y Van Dijk, J. (2013), "The digital divide shifts to differences in usage", *New Media & Society*, Vol. 16 No. 3, pp. 507–526.
- Van Deursen, A. y Van Dijk, J. (2014), *Digital Skills. Unlocking the Information Society*, Palgrave Macmillan, disponible en: <https://doi.org/10.1057/9781137437037>.
- Van Deursen, A. y Van Dijk, J. (2015a), "Internet skill levels increase, but gaps widen: a longitudinal cross-sectional analysis (2010–2013) among the Dutch population", *Information, Communication & Society*, Vol. 18 No. 7, pp. 1–16.
- Van Deursen, A. y Van Dijk, J. (2015b), "Toward a Multifaceted Model of Internet Access for Understanding Digital Divides: An Empirical Investigation", *The Information Society*, Vol. 31 No. 5, pp. 379–391.
- Van Deursen, A. y Helsper, E.J. (2015a), "A nuanced understanding of Internet use and non-use among the elderly", *European Journal of Communication*, Vol. 30 No. 2, pp. 171–187.
- Van Deursen, A. y Helsper, E.J. (2015b), "The Third-Level Digital Divide: Who benefits most of being online?", en Robinson, L., Cotten, S.R., Schulz, J., Hale, T.M. y Williams, A. (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)*, Emerald Group, Bingley, pp. 30–52.
- Dexter, L. (1970), *Elite and Specialized Interviewing*, Northwestern University Press, Evanston.
- Díez, R. y Cabrera, M. (2017), "Padres analógicos frente a huérfanos digitales", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 117–134.
- Van Dijk, J.A. (2005), *The deepening divide. Inequality in the information society*, SAGE, London.
- DiMaggio, P. y Hargittai, E. (2001), *From the "Digital Divide" to "Digital Inequality": Studying Internet use as Penetration Increases*, *Working Paper Series 15*, disponible en: <https://doi.org/10.1002/bem.20484>.
- DiMock, M. (2018), "Defining generations: Where Millennials end and post-Millennials begin", disponible en: <http://pewrsr.ch/2GRbL5N> (consultado 28 abril 2018).
- Dix, A. (2007), "Designing for Appropriation", *Proceedings of the 21st British HCI Group Annual Conference on People and Computers (BCS-HCI '07)*, Vol. 2, pp. 27–30.
- Domingo, D. (2005), "Medios digitales: donde la juventud tiene la iniciativa", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 68, pp. 91–102.
- Domínguez Alegría, G. (2018), *Brechas: Impacto de las Brechas Digitales en la Población Extranjera*, Madrid, disponible en: <https://www.accem.es/archivos/brechas/files/downloads/impacto-de-las-brechas-digitales-en-la-poblacion-extranjera.pdf>.
- Duek, C. y Inda, G. (2006), "La teoría de la estratificación social de Weber: Un análisis crítico", *Revista Austral de Ciencias Sociales*, Vol. 11, pp. 5–24.
- Dutton, W.H. y Blank, G. (2015), "Cultural Stratification on the Internet: Five Clusters of Values and Beliefs among Users in Britain", en Robinson, L., Cotten, S.R., Schulz, J., Hale, T.M. y Williams, A. (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)*, Emerald Group, Bingley, pp. 3–28.
- Dutton, W.H. y Reisdorf, B.C. (2017), "Cultural divides and digital inequalities: attitudes shaping

- Internet and social media divides", *Information Communication and Society*, Taylor & Francis, pp. 1–21.
- ECDL Foundation. (2016), *La falacia del nativo digital. ¿Por qué los jóvenes necesitan desarrollar sus habilidades digitales?*, disponible en: http://www.eduteka.org/articulos/falacia-nativo-digital?utm_source=Eduteka&utm_medium=TeconoloTIC&utm_campaign=Feed%3A+Eduteka-Articulos+%28Eduteka+-+Artículos%29&utm_content=%23Educación.
- Edmunds, J. y Turner, B.S. (2002), *Generations, Culture and Society*, Open University Press, Buckingham.
- Edmunds, J. y Turner, B.S. (2005), "Global generations: Social change in the twentieth century", *British Journal of Sociology*, Vol. 56 No. 4, pp. 559–577.
- Eisenstadt, S.N. (1956), *From Generation to Generation. Age Groups and Social Structure*, Free Press, Glencoe.
- Eisenstadt, S.N. (1969), "Pautas arquetípicas de la juventud", en Erikson, E.H. (Ed.), *La juventud en el mundo moderno*, Ediciones Hormé, Buenos Aires, pp. 68–99.
- Elias, N. (1978), *What is Sociology?*, Hutchinson & Co, London.
- Ellmore, D.A., Olson, S.E. y Smith, P.M. (1995), "The Nintendo Generation", *Reinventing Schools: The Technology is Now!*, The National Academies Press, Washington DC, disponible en: <https://doi.org/https://doi.org/10.17226/9485>.
- Erikson, E.H. (1969), "La juventud: fidelidad y diversidad", en Erikson, E.H. (Ed.), *La juventud en el mundo moderno*, Ediciones Hormé, Buenos Aires, pp. 27–67.
- Erikson, E.H. (2000), *El ciclo vital completado*, Paidós, Barcelona.
- Erikson, E.H., Eisenstadt, S.N., Naegle, K.D., Bettelheim, B., Parsons, T. y Goldberg, A.J. (1969), *La juventud en el mundo moderno*, editado por Erikson, E.H., Ediciones Hormé, Buenos Aires.
- Erstad, O. (2011), "Citizens Navigating in Literate Worlds: The Case of Digital Literacy", en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 99–118.
- Espín, M. (2011), "Ciencia, técnica, ideología, globalidad e igualdad", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 92, pp. 133–150.
- Europa Press. (2016), "Los videojuegos facturaron más de 1.000 millones, el doble que la industria del cine", *El Confidencial*, 2 junio, disponible en: <https://www.eleconomista.es/tecnologia-videojuegos/noticias/7608246/06/16/Los-videojuegos-facturan-mas-de-mil-millones-de-euros-en-Espana-en-2015.html>.
- Europa Press. (2017), "Los 'millennials' son la generación más viajera que ha tenido España", *20 Minutos*, 13 julio, disponible en: <https://www.20minutos.es/noticia/3089852/0/millennials-generacion-mas-viajera-historia-espana/>.
- Everett, R. (2003), *Diffusion Of Innovations*, The Free Press. Simon & Schuster, New York.
- Eynon, R. y Geniets, A. (2016), "The digital skills paradox: how do digitally excluded youth develop skills to use the internet?", *Learning, Media and Technology*, No. 41, pp. 463–479.
- Feather, J. (2013), *The Information Society: A Study of Continuity and Change*, Facet Publishing, London.
- Feixa, C. (1998), *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*, Ariel, Barcelona.
- Feixa, C. (2006), "Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea", *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, Vol. 4 No. 2, pp. 1–18.
- Feixa, C. (2015), *De la generación @ a la #generación. La juventud en la era digital*, Nuevos emprendimientos editoriales, Madrid.
- Ferreira, M. (2005), "La reflexividad social transductiva: la constitución práctico-cognitiva de lo social y de la sociología", *Nómaditas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, Vol. 11, pp. 1–19.
- Field, A. (2013), *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics*, Sage Publications, London.
- Flick, U. (2002), *Introducción a la investigación cualitativa*, Morata, Madrid.
- Fredette, J., Marom, R., Steinert, K., Witters, L. y Lucent, A. (2012), "The Promise and Peril of Hyperconnectivity for Organizations and Societies", en Dutta, S. y Bilbao-Osorio, B. (Eds.), *The Global Information Technology Report*, World Economic Forum, Geneve, pp. 113–119.

- Frith, S. (1984), *The Sociology of Youth*, Causeway Press, Ormskirk.
- Ganito, C. (2018), "Gendering the mobile phone: a life course approach", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 87-101.
- García-Allen, J. (2018), "Hiperconexión: 3 consecuencias psicológicas del uso excesivo de Internet", *Psicología y mente*, 19 febrero, disponible en: <https://psicologiymente.com/psicologia/hiperconexion-uso-excesivo-internet>.
- García Arnau, A. (2015), *De la música y su reproductibilidad mecánica: una aproximación sociológica*, Universidad Complutense de Madrid.
- García García, A. (2014), "Tecnologías del amor: masculinidades y vínculos mediados por tecnologías", *Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, pp. 73-88.
- García, J. (2017), "¿Qué es la competencia digital?", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 103-116.
- García Selgas, F. y Monleón, J.B. (1999), "Introducción", en García Selgas, F. y Monleón, J.B. (Eds.), *Retos de la postmodernidad*, Editorial Trotta, Madrid, pp. 11-32.
- Gardner, H. y Davis, K. (2014), *La generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad e imaginación en el mundo digital*, Paidós.
- Garfinkel, H. (1996), "Ethnomethodology's Program", *Social Psychology Quarterly*, Vol. 59 No. 1, pp. 5-21.
- Ghobadi, S. y Ghobadi, Z. (2015), "How access gaps interact and shape digital divide: A cognitive investigation", *Behaviour & Information Technology*, Vol. 34 No. 4, pp. 330-340.
- Gibson, J.J. (1979), "The Theory of Affordances", *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston, pp. 127-143.
- Giddens, A. (1995), *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*, Ediciones Península, Barcelona.
- Giddens, A. (1996), "Modernidad y autoidentidad", en Beriain, J. (Ed.), *Las consecuencias perversas de la modernidad: Modernidad, contingencia y riesgo*, Anthropos, Barcelona.
- Gilleard, C. (2018), "The place of age in the digital revolution", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 11-22.
- Gilleard, C., Wilska, T.-A. y Taipale, S. (2018), "Conclusions", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 217-221.
- Giménez, A.M., Maquilón, J.J. y Arnáiz, P. (2015), "Usos problemáticos y agresivos de las TIC por parte de adolescentes implicados en cyberbullying", *Revista de investigación educativa*, Vol. 33 No. 2, pp. 335-351.
- Gire, F. y Granjon, F. (2012), "Les pratiques des écrans des jeunes français. Déterminants sociaux et pratiques culturelles associées", *RESET - Recherches en Sciences Sociales sur Internet*, Vol. 1 No. 2012, pp. 1-21.
- Glaser, B.G. y Strauss, A.L. (1967), *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*, Aldine Transaction, Chicago.
- Goggin, G. (2018), "Disability and digital inequalities. Rethinking digital divides with disability theory", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 63-74.
- Gómez, F. (2018), "Millennials: Así son y así consumen", *Forbes*, 2 mayo, disponible en: <http://forbes.es/business/37897/millennials-asi-asi-consumen/>.
- Gómez Miguel, A. (2013), *Mujeres y videojuegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos*, Universidad Complutense de Madrid.
- Gonzales, A. (2016), "The contemporary US digital divide: from initial access to technology maintenance", *Information, Communication & Society*, Vol. 19 No. 2, pp. 234-248.
- González-Anleo Sánchez, J.M. (2015), *Generación Selfie*, PPC, Madrid.
- González Seara, L. (1978), "Las generaciones en la evolución de la sociedad", en Instituto de

- Ciencias del Hombre (Ed.), *Cambio generacional y sociedad*, Karpos, Madrid, pp. 91–106.
- Goodman, P. (2008), “La estructura de clases”, en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 93–108.
- Goodwin, C. y Heritage, J. (1990), “Conversation Analysis”, *Annual Review of Anthropology*, Vol. 19, pp. 283–307.
- Google. (2011), “Our Mobile Planet”, disponible en: <http://think.withgoogle.com/mobileplanet/es/> (consultado 10 diciembre 2012).
- Gorden, R.L. (1956), “Dimensions of the Depth Interview”, *American Journal of Sociology*, Vol. 62 No. 2, pp. 158–164.
- Gordo López, Á. (2006), *Jóvenes y cultura Messenger. Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva*, Instituto de la Juventud, Madrid.
- Gordo López, Á., García Arnau, A., de Rivera, J. y Díaz-Catalán, C. (2018), *Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales*, Ediciones Morata, Madrid.
- Gottlieb, N. y McLelland, M. (Eds.). (2003), *Japanese Cybercultures*, Routledge, New York.
- Goula, J. (1999), *La sociedad del conocimiento*, Beta, Barcelona.
- Granovetter, M.S. (1973), “The Strength of Weak Ties”, *American Journal of Sociology*, Vol. 78 No. 6, pp. 1360–1380.
- Green, B. y Bigum, C. (1999), “Aliens in classroom”, *Australian Journal of Education*, Vol. 37 No. 2, pp. 119–141.
- Greenstein, S. y Prince, J. (2006), *The diffusion of the Internet and the geography of the digital divide in the United States*, No. NBER Working Paper No. 12182, Cambridge MA, disponible en: <https://www.nber.org/papers/w12182.pdf>.
- Guerra Manzo, E. (2010), “Las teorías sociológicas de Pierre Bourdieu y Norbert Elias: los conceptos de campo social y habitus”, *Estudios Sociológicos*, Vol. XXVII No. 83, pp. 383–409.
- Gutiérrez-Rubí, A. (2015), “La generación Millennials y la nueva política”, *Revista de estudios de juventud*, Vol. 108 No. 1, pp. 161–169.
- Gutiérrez, A.B. (2015), “Redes e intercambio de capitales en condiciones de pobreza: dimensión relacional y dimensión vincular”, *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, Vol. 9 No. 2, pp. 89–100.
- Gutiérrez Martín, A. (2003), *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*, Gedisa, Barcelona.
- Guzdial, M. y Soloway, E. (2002), “Teaching the Nintendo Generation to Program”, *Communications of the ACM*, Vol. 45 No. 4, pp. 17–21.
- Haddon, L. (2007), “Roger Silverstone’s legacies: Domestication”, *New Media and Society*, Vol. 9 No. 1, pp. 25–32.
- Haddon, L. (2018), “Generational analysis of people’s experience of ICTs”, en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 37–51.
- Haffner, J. (2018), “Critical infrastructures, critical geographies. Towards a spatial theory of the digital divide”, en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 103–116.
- Haight, M., Quan-Haase, A. y Corbett, B. a. (2014), “Revisiting the digital divide in Canada: The impact of demographic factors on access to the Internet, level of online activity, and social networking site usage”, *Information, Communication & Society*, Vol. 17 No. 4, pp. 503–519.
- Hakim, C. (1982a), “Secondary Analysis and the Relationship between Official and Academic Social Research”, *Sociology*, Vol. 16 No. 1, pp. 12–28.
- Hakim, C. (1982b), *Secondary analysis in social research: A guide to data sources and methods with examples*, Allen and Unwin / Unwin Hyman, London.
- Hakim, C. (2012), *Capital erótico. El poder de fascinar a los demás*, Random House Mondadori, Barcelona.
- Halbwachs, M. (1925), *Les cadres sociaux de la mémoire*, Librairie Félix Alcan, Paris.
- Halbwachs, M. (1950), *La mémoire collective*, Les Presses universitaires de France, Paris.

- Halbwachs, M. (1995), "Memoria colectiva y memoria histórica", *Reis*, Vol. 69, pp. 209–219.
- Hall, S. y Jefferson, T. (Eds.). (2003), *Resistance through Rituals. Youth subcultures in post-war Britain*, Routledge, London.
- Hall, S.G. (1904), *Adolescence in Psychology and its relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education*, D. Appleton and Company, New York.
- Haraway, D.J. (1991), *Simians, Cyborgs, and Women. The reinvention of nature*, Free Association Books, London.
- Hargittai, E. (2002), "Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills", *First Monday*, Vol. 7 No. 4, pp. 1–14.
- Hargittai, E. y Shaw, A. (2015), "Mind the skills gap: the role of Internet know-how and gender in differentiated contributions to Wikipedia", *Information, Communication & Society*, Vol. 18 No. 4, pp. 424–442.
- Harris, S. (2008), "The Xbox generation: Why children are now more likely to be hurt falling out of bed than from a tree", *Daily Mail*, 19 abril, disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-560644/The-Xbox-generation-Why-children-likely-hurt-falling-bed-tree.html>.
- Harvey, D. (2007), *Breve historia del neoliberalismo*, Akal, Madrid.
- Helsper, E.J., Van Deursen, A. y Eynon, R. (2015), *Tangible Outcomes of Internet Use: From Digital Skills to Tangible Outcomes project report*, disponible en: www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112.
- Hendry, L.B. y Kloep, M. (2015), "Metamorfosis Young people , technology and change : understanding the system ?", *Revista del Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud*, Vol. 2, pp. 50–66.
- Hernández González, J. y Reséndiz García, N.M. (2017), "La construcción sociocultural de las habilidades digitales en el bachillerato: De la interacción cotidiana al estudio", *Revista mexicana de investigación educativa*, Vol. 22 No. 73, pp. 421–444.
- Herring, S.C. (2008), "Questioning the Generational Divide: Technological Exoticism and Adult Constructions of Online Youth Identity", en Buckingham, D. (Ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*, the MIT Press, Cambridge MA, pp. 71–92.
- Hill, A. (2002), "Thumbs are the new fingers for the GameBoy generation", *The Guardian*, 24 marzo, disponible en: <https://www.theguardian.com/uk/2002/mar/24/mobilephones.games>.
- Hjelholt, M. y Schou, J. (2018), "The digital divide and classifications. The inscription of citizens into the state", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 173–185.
- Hochschild, A.R. (1975), "The Sociology of Feeling and Emotion: Selected Possibilities", en Millman, M. y Kanter, M. (Eds.), *Another Voice. Feminist Perspectives on Social Life and Social Science*, Vol. 45, Anchor Books, New York, pp. 280–307.
- Holloway, S.L. y Valentine, G. (2003), *Cyberkids: Children in the Information Age*, Routledge / Falmer, London.
- Honneth, A. (1997), *La lucha por el reconocimiento. Por una gramática moral de los conflictos sociales*, Crítica, Barcelona.
- Howe, N. y Strauss, W. (2000), *Millennials Rising: The Next Great Generation*, Knopf Doubleday Publishing Group, New York.
- Hox, J.J., de Leeuw, E.D. y Dillman, D.A. (2008), "Cornerstones of Survey Research", en de Leeuw, E.D., Hox, J.J. y Dillman, D.A. (Eds.), *International Handbook of Survey Methodology*, Taylor & Francis, New York, pp. 1–17.
- Huang, K.-T., Robinson, L. y Cotten, S.R. (2015), "Mind the Emotional Gap: The Impact of Emotional Costs on Students Learning Outcomes", en Robinson, L., Cotten, S.R., Schulz, J., Hale, T.M. y Williams, A. (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)*, Emerald Group, Bingley, pp. 121–144.
- HuffPost. (2018), "El escalofriante vídeo sobre los peligros de internet para los niños en el que nada es lo que parece", *Huffington Post*, 7 febrero, disponible en: <https://www.huffingtonpost.es/2018/02/07/el-escalofriante-video-sobre-los-peligros->

- de-internet-para-los-ninos-en-el-que-nada-es-lo-que-parece_a_23355230/.
- Ibáñez Gracia, T. (2003), "El giro lingüístico", *Análisis del discurso. Manual para las ciencias sociales*, UOC, Barcelona, pp. 21–42.
- Ibáñez, J. (1985), *Del algoritmo al sujeto. Perspectivas de la investigación social*, Siglo XXI, Madrid.
- Ibáñez, J. (2015), "Perspectivas de la investigación social: el diseño en las tres perspectivas", en García Ferrando, M., Alvira, F., Alonso, L.E. y Escobar, M. (Eds.), *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*, Alianza Editorial, Madrid, pp. 42–75.
- IBM Knowledge Center. (2019), "IBM Knowledge Center", *SPSS Statistics 24.0*, disponible en: https://www.ibm.com/support/knowledgecenter/en/SSLVMB_24.0.0/spss/base/idh_xta_b_statistics.html.
- IMLS. (2012), *Building Digital Communities. A Framework for Action*, Institute of Museum and Library Service / University of Washington / County Management Association, Washington DC, disponible en: https://www.imls.gov/assets/1/AssetManager/BuildingDigitalCommunities_Framework.pdf.
- Íñiguez Rueda, L. (2003), "El lenguaje en las ciencias sociales: fundamentos, conceptos y modelos", *Análisis del discurso. Manual para las ciencias sociales*, UOC, Barcelona, pp. 43–82.
- INJUVE. (2010), "Juventud y nuevos medios de comunicación", *Revista de Estudios de Juventud*, 88, Madrid, disponible en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/no-88-juventud-y-nuevos-medios-de-comunicacion>.
- INJUVE. (2011a), "Adolescentes digitales", *Revista de Estudios de Juventud*, 92, Madrid, disponible en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/no-92-adolescentes-digitales>.
- INJUVE. (2011b), "Jóvenes en(red)ados", *Revista de Estudios de Juventud*, 93, Madrid, disponible en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/no-93-jovenes-enredados>.
- INJUVE. (2015), "Los estudios sobre la juventud en España: pasado, presente y futuro", *Revista de Estudios de Juventud*, 110, disponible en: <http://www.injuve.es/gl/observatorio/demografia-e-informacion-general/revista-de-estudios-de-juventud-110-los-estudios-sobre-la-juventud-en-espana-pasado-presente-futuro>.
- INJUVE. (2016), "Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z?", *Revista de Estudios de Juventud*, 114, Madrid, disponible en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/revista-n-114-los-autenticos-nativos-digitales-estamos-preparados-para-la-generacion-z>.
- Instituto Nacional de Estadística. (2006a), "Padrón municipal de habitantes", disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/categoria.htm?c=Estadistica_P&cid=1254734710990.
- Instituto Nacional de Estadística. (2006b), "Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (TIC-H)", disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692.
- Instituto Nacional de Estadística. (2010a), "Padrón municipal de habitantes", disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/categoria.htm?c=Estadistica_P&cid=1254734710990.
- Instituto Nacional de Estadística. (2010b), "Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (TIC-H)", disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692.
- Instituto Nacional de Estadística. (2014a), "Padrón municipal de habitantes", disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/categoria.htm?c=Estadistica_P&cid=1254734710990.
- Instituto Nacional de Estadística. (2014b), "Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (TIC-H)", disponible en:

- https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692.
- Instituto Nacional de Estadística. (2017), "Padrón municipal de habitantes", disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/categoria.htm?c=Estadistica_P&cid=1254734710990.
- Instituto Nacional de Estadística. (2018), "Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares (TIC-H)", disponible en: https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692.
- James, W. (1985), "¿Qué es una emoción?", *Estudios de Psicología*, Vol. 21, pp. 57-73.
- Jane, E. (2018), "Gendered cyberhate. A new digital divide?", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 186-198.
- Jantz, G.L. (2016), *Ten Tips for Parenting The Smartphone Generation*, Rose Publishing.
- Jones, C. (2011), "Students, the Net Generation, and Digital Natives: Accounting for Educational Changes", en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 30-45.
- Jones, C. y Shao, B. (2011), *The Net Generation and Digital Natives Implications for Higher Education*, York, disponible en: <http://oro.open.ac.uk/30014/>.
- Julien, C. (2014), "Bourdieu, Social Capital and Online Interaction", *Sociology*, No. June, pp. 1-18.
- Katz, J. y Aspden, P. (1997), "Motivations for and barriers to Internet usage: results of a national public opinion survey", *Internet Research: Electronic Networking Applications and Policy*, Vol. 7 No. 3, pp. 170-188.
- Katz, V.S. y Gonzalez, C. (2016), "Toward Meaningful Connectivity: Using Multilevel Communication Research to Reframe Digital Inequality", *Journal of Communication*, Vol. 66 No. 2, pp. 236-249.
- Kekäläinen, T. y Kokko, K. (2018), "Personality traits and computer use in midlife: leisure activities and work characteristics as mediators", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 183-200.
- Keller, J.M. (2011), "Virtual Feminisms. Girls' blogging communities, feminist activism, and participatory politics", *Information, Communication & Society*, pp. 1-19.
- Kennedy, G., Dalgarno, B., Bennett, S., Judd, T., Gray, K. y Chang, R. (2008), "Immigrants and natives: Investigating differences between staff and students' use of technology", *Proceedings ascilite Melbourne 2008*, pp. 484-492.
- Ketelaar, P.E. y van Balen, M. (2018), "The smartphone as your follower: The role of smartphone literacy in the relation between privacy concerns, attitude and behaviour towards phone-embedded tracking", *Computers in Human Behavior*, Elsevier B.V., Vol. 78, pp. 174-182.
- Kiecolt, K.J. y Nathan, L.E. (1985), *Secondary Data Analysis of Survey Data*, SAGE, London.
- Kirschner, P.A. y De Bruyckere, P. (2017), "The myths of the digital native and the multitasker", *Teaching and Teacher Education*, Elsevier Ltd, Vol. 67, pp. 135-142.
- Kleinginna, P.R. y Kleinginna, A.M. (1981), "A Categorized List of Motivation Definitions, with a Suggestion for a Consensual Definition", *Motivation and Emotion*, Vol. 5 No. 3, pp. 263-290.
- Klinkisch, E. y Suphan, A. (2018), "A 'recognitional perspective' on the twenty-first century's digital divide", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 117-130.
- Kohlberg, L. (2008), *Psicología Del Desarrollo Moral*, Desclee De Brouwer, Bilbao.
- Koselleck, R. (2007), "¿Existe una aceleración de la historia?", en Beriain, J. y Aguiluz, M. (Eds.), *Las contradicciones culturales de la modernidad*, Anthropos, Barcelona, pp. 319-345.
- Kowalski, R.M., Giumetti, G.W., Schroeder, A.N. y Lattanner, M.R. (2014), "Bullying in the Digital Age: A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research Among Youth", *Psychological Bulletin*, Vol. 140 No. 4, pp. 1073-1137.
- Kowalski, R.M., Limber, S.P. y Agatston, P.W. (2012), *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*, Blackwell Publishing Ltd, Oxford.
- Kowalski, R.M., Ph, D., Limber, S.P. y Ph, D. (2013), "Psychological , Physical , and Academic

- Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying", *Journal of Adolescent Health*, Elsevier Ltd, Vol. 53 No. 1, pp. S13–S20.
- Kretchmer, S.B. (2018), "Theorizing digital divides through the lens of the social construction of technology and social shaping of technology", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 88–102.
- Kuoppamäki, S.-M., Uusitalo, O. y Kempainen, T. (2018), "A risk to privacy or a need for security? Digital domestic technologies in the lives of young adults and late middle-agers", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 167–182.
- Lahire, B. (2004), *El hombre plural. Los resortes de la acción*, Ediciones Bellaterra, Barcelona.
- Lahire, B. (2013), *Dans les plis singuliers du social*, La Découverte, Paris.
- Laín Entralgo, P. (1945), *Las generaciones en la historia*, Instituto de Estudios Políticos, Madrid.
- Lanier, J. (2011), *Contra el rebaño digital*, Debate, Barcelona.
- Lasén, A. (2014), "Remediaciones móviles de subjetividades y sujeciones en relaciones de pareja", *Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, pp. 19–36.
- Lasén, A. y Casado, E. (2014a), "Presentación: Convergencias y controversias en torno a las mediaciones tecnológicas de lo ordinario", *Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, pp. 7–18.
- Lasén, A. y Casado, E. (Eds.). (2014b), *Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- Lasén Díaz, A. (2009), "Tecnologías afectivas: de cómo los teléfonos móviles participan en la constitución de subjetividades e identidades", en Gatti, G., Martínez de Albéniz, I. y Tejerina, B. (Eds.), *Tecnología, cultura experta e identidad en la sociedad del conocimiento*, Universidad del País Vasco, Bilbao, pp. 215–248.
- Latour, B. (2005), *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*, Manantial, Buenos Aires.
- Latour, B. (2007), *Nunca fuimos modernos*, Siglo XXI, Buenos Aires.
- Leccardi, C. y Feixa, C. (2011), "El concepto de generación en las teorías sobre la juventud", *Última década*, Vol. 34, pp. 11–32.
- Lee, H., Park, N. y Hwang, Y. (2014), "A new dimension of the digital divide: Exploring the relationship between broadband connection, smartphone use and communication competence", *Telematics and Informatics*, Elsevier Ltd, disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2014.02.001>.
- Levy, M. y Michael, R. (2011), "Analyzing Students' Multimodal Texts: The Product and the Process", en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 83–98.
- Levy, P. (2007), *Ciberculturas. La cultura de la sociedad digital*, Anthropos, Barcelona.
- Lipovetsky, G. (2006), *La era del vacío*, Anagrama, Barcelona.
- Lipovetsky, G. y Charles, S. (2006), *Los tiempos hipermodernos*, Anagrama, Barcelona.
- Livingstone, S. (2008), "Internet literacy: Young People's Negotiation of New Online Opportunities", en McPherson, T. (Ed.), *Digital youth, Innovation and the Unexpected*, the MIT Press, Cambridge MA, pp. 101–122.
- Livingstone, S. y Bober, M. (2005), *UK children go online: Listening to young people's experiences*, London School of Economics and Political Science, London.
- Lluna, S. y Pedreira, J.W. (Eds.). (2017), *Los nativos digitales no existen: Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto Ediciones.
- Loader, B.D. (2008), "Social Movements and New Media", *Sociological Compass*, Vol. 2 No. 6, pp. 1920–1933.
- Lobera, J. y Rubio, R. (2015), "Nativos digitales: ¿hacia una nueva participación política?", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 108 No. 1, pp. 145–160.
- Lorenzo, J. (2005), "La lectura en la generación de la red. Jóvenes, lectura e Internet", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 70, pp. 65–79.
- Lüders, M. y Brandtzæg, P.B. (2017a), "My children tell me it's so simple': A mixed-methods

- approach to understand older non-users' perceptions of Social Networking Sites", *New Media and Society*, Vol. 19 No. 2, pp. 181–198.
- Lüders, M. y Brandtzæg, P.B. (2017b), "My children tell me it's so simple': A mixed-methods approach to understand older non-users' perceptions of Social Networking Sites", *New Media and Society*, Vol. 19 No. 2, disponible en: <https://doi.org/10.1177/1461444814554064>.
- Luhmann, N. (1996), "El concepto de riesgo", en Beriain, J. (Ed.), *Las consecuencias perversas de la modernidad: Modernidad, contingencia y riesgo*, Anthropos, Barcelona.
- Lupač, P. (2018), *Beyond the Digital Divide. Contextualizing the Information Society*, Emerald Publishing Limited, Bingley.
- Luzardo, I. (2008), "10 consejos para proteger a los niños en Internet", *El Tiempo*, 10 mayo, disponible en: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4169586>.
- Lyotard, J.-F. (1989), *La condición postmoderna: informe sobre el saber*, Cátedra, Madrid.
- Macías Vázquez, A. (2017), *El colapso del capitalismo tecnológico*, Escolar y Mayo Editores, Madrid.
- Madrigal, A.C. (2012), "We, the Web Kids", *The Atlantic*, 21 febrero, disponible en: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/02/we-the-web-kids/253382/>.
- Mannheim, K. (1993), "El problema de las generaciones", *Reis: Revista española de investigaciones sociológicas*, No. 62, pp. 193–242.
- Marías, J. (1949), *El método histórico de las generaciones*, Revista de Occidente, Madrid.
- Marías, J. (1964), *La estructura social. Teoría y método*, Sociedad de Estudios y Publicaciones, Madrid.
- Marías, J. (1978), "Generaciones españolas desde la del 98", en Instituto de Ciencias del Hombre (Ed.), *Cambio generacional y sociedad*, Karpos, Madrid, pp. 41–66.
- Mariën, I. y Prodnik, J. a. (2014), "Digital inclusion and user (dis)empowerment: A critical perspective", *Info*, Vol. 16 No. 6, pp. 35–47.
- Martí, J. (2017), "Nativos digitales, una visión desde las aulas", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 207–214.
- Martín Cabello, A. (2006), *La Escuela de Birmingham. El Centre Comtemporary Cultural Studies y el origen de los estudios culturales*, Dykinson, Madrid.
- Martín Criado, E. (1998), *Producir la juventud*, Istmo, Madrid.
- Matza, D. (1969), *Becoming deviant*, Prentice-Hall, New Jersey.
- McConnell, C. y Straubhaar, J. (2015), "Contextualizing Open Wi-Fi Network Use with Multiple Capitals", en Robinson, L., Cotten, S.R., Schulz, J., Hale, T.M. y Williams, A. (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)*, Emerald Group, Bingley, pp. 205–232.
- McCracken, Gr.D. (1988), *The long interview*, SAGE, Beverly Hills.
- Méndez Gago, S. y Rodríguez San Julián, E. (2011), "Consecuencias futuras del despertar de una generación de adolescentes digitales. Escenarios posibles", *Revista de Estudios de Juventud*, No. 92, pp. 11–36.
- Mendiola, J. (2014), "¿Demasiado conectados? Riesgos y ventajas de la hiperconexión", *Hipertextual*, 7 noviembre, disponible en: <https://hipertextual.com/2014/11/hiperconexion>.
- Mercklé, P. y Octobre, S. (2012), "La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents", *RESET - Recherches en Sciences Sociales sur Internet*, Vol. 1 No. 1, pp. 1–18.
- Merino Malillos, L. (2010), *Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes*, Instituto de la Juventud, disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/nativos_digitales_0.pdf.
- Merton, R.K. (2002), *Teoría y estructura sociales*, Fondo de Cultura Económica, México D.F.
- Merton, R.K. y Kendall, Pa.L. (1946), "The Focused Interview", *The American Journal of Sociology*, Vol. 51 No. 6, pp. 541–557.
- Metzner-Szigeth, A. (2009), "El medio Internet y su naturaleza: técnica, cultura y sociedad en la época de la comunicación ubicua", *RED científica - Ciencia, Tecnología y Pensamiento*, No. 55,

- pp. 1–38.
- Micheli, M. (2015), "What is New in the Digital divide? Understanding Internet Use by Teenagers from Different Social Backgrounds", en Robinson, L., Cotten, S.R., Schulz, J., Hale, T.M. y Williams, A. (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)*, Emerald Group, Bingley, pp. 55–87.
- Miller, W.B. (1958), "Lower Class Culture as a Generating Milieu of Gang Delinquency", *Journal of Social Issues*, Vol. 14 No. 3, pp. 5–19.
- Mingo, I. y Bracciale, R. (2018), "The Matthew Effect in the Italian Digital Context: The Progressive Marginalisation of the 'Poor'", *Social Indicators Research*, Springer Netherlands, Vol. 135 No. 2, pp. 629–659.
- Montgomery, K.C. (2009), *Generation Digital. Politics, Commerce, and Childhood in the Age of the Internet*, MIT, Cambridge MA.
- Morales Martín, J.J. y Rodríguez Rodríguez, M. del C. (2008), *La tercera brecha digital: estratificación social, inmigración y nuevas tecnologías*, Lisboa.
- Moreno Pestaña, J.L. (2016), *La cara oscura del capital erótico. Capitalización del cuerpo y trastornos alimenticios*, Akal, Madrid.
- Morin, E. (2008), "Los jóvenes en la sociedad de masas", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F.
- Morozov, E. (2015), *La locura del solucionismo tecnológico*, Katz, Buenos Aires.
- Morse, J.M. (2015), "Data Were Saturated . . .", *Qualitative Health Research*, Vol. 25 No. 5, pp. 587–588.
- Moyo, L. (2018), "Rethinking the information society. A decolonial and border gnosis of the digital divide in Africa and the Global South", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 133–145.
- Murgich, V. (2018), "¿Quiénes son los post-millennials y qué esperan de la vida?", *Merca2.0*, 11 abril, disponible en: <https://www.merca20.com/quienes-son-los-post-millennials-y-que-esperan-de-la-vida/>.
- Muschert, G.W. y Gunderson, R. (2018), "The sociology of Simmel and digital divides. Information, value, exchange, and sociation in the networked environment", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 11–20.
- Musgrove, F. (2008), "La invención del adolescente", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 227–248.
- MusicJapanPlus. (2009), "Oyayubi-Zoku in Japan", *MusicJapanPlus*, 3 julio, disponible en: <http://www.musicjapanplus.jp/news/1/2538/cultureoyayubi-zoku-in-japan> 日本的拇指族/.
- Myall, S. (2007), "PlayStation generation that will never climb a tree", *Daily Mail*, 31 marzo, disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-445920/PlayStation-generation-climb-tree.html>.
- Nacach, P. (2001), *A través del espejo: Individuo y sociedad en la obra de Jesús Ibáñez*, Universidad de Barcelona, disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/16209993.pdf>.
- Naegle, K.D. (1969), "La juventud y la sociedad. Algunas observaciones", en Erikson, E.H. (Ed.), *La juventud en el mundo moderno*, Ediciones Hormé, Buenos Aires, pp. 100–135.
- Nagin, D.S. y Paternoster, R. (1994), "Personal capital and social control: the deterrence implications of a theory of individual differences in offending. *Criminology* 32: 581–606", Nagin D.S., Pogarsky G (2001) Integrating celerity, impulsivity, and extra-legal sanction threats into a model of crime", *Criminology*, Vol. 32 No. 4, pp. 581–606.
- Navarro Mancilla, Á.A. y Rueda Jaimes, G.E. (2007), "Adicción a Internet: revisión crítica de la literatura", *Revista Colombiana de Psiquiatría*, Vol. XXXVI No. 4, pp. 691–700.
- Negroponte, N. (1995), *Being Digital. The roadmap for survival on the information superhighway*, Hodder & Stoughton, London.
- Nelken-terner, A. (1998), "Globalización o mundialización ¿Indiscutibles? ¿Incuestionables?",

- Política y Cultura*, Vol. 10, pp. 61–70.
- Norman, D.A. (1999), "Affordance, conventions, and design", *Interactions*, Vol. 6 No. 3, pp. 38–43.
- Norris, P. (2000), "Information Poverty and the Wired World", *The International Journal of Press/Politics*, Vol. 5 No. 3, pp. 1–6.
- North, S., Snyder, I. y Bulfin, S. (2008), "DIGITAL TASTES: Social class and young people's technology use", *Information, Communication & Society*, Vol. 11 No. 7, pp. 895–911.
- Oliver, N. (2017), "Erudit@s digitales", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 157–176.
- Ortega, I. y Vilanova, N. (2017), *Generación Z*, Plataforma.
- Ortega y Gasset, J. (1961), *La rebelión de las masas*, Espasa Calpe, Madrid.
- Ortega y Gasset, J. (2004), "El tema de nuestro tiempo", *Obras completas. Tomo III (1917-1925)*, Taurus, Fundación Ortega y Gasset, Madrid, pp. 559–652.
- Ortega y Gasset, J. (2006), "En torno a Galileo", *Obras completas. Tomo VI (1941-1955)*, Taurus, Fundación Ortega y Gasset, Madrid, pp. 371–506.
- Ortí, A. (2007), "La apertura y el enfoque cualitativo o estructural: la entrevista abierta semidirectiva y la discusión de grupo", en García Ferrando, M., Alvira, F., Alonso, L.E. y Escobar, M. (Eds.), *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*, Alianza Editorial, Madrid.
- Özsoy, D. (2018), "Digital divide in Turkey as a non-western country", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 146–156.
- Palfrey, J. y Gasser, U. (2008), *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives, Professional School Counseling*, Vol. 13, Basic Books, New York, disponible en: <https://doi.org/10.5330/PSC.n.2010-13.270>.
- Palfrey, J. y Gasser, U. (2011), "Reclaiming and Awkward Term: What We Might Learn from 'Digital Natives'", en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 186–204.
- Parry, D. (2011), "Mobile Perspectives: On Teaching Mobile Literacy", *EDUCAUSE Review*, Vol. 46 No. 11, pp. 14–16.
- Parsons, T. (1969), "La juventud en el contexto de la sociedad norteamericana", en Erikson, E.H. (Ed.), *La juventud en el mundo moderno*, Ediciones Hormé, Buenos Aires, pp. 186–231.
- Parsons, T. (2008), "La edad y el sexo en la estructura social de Estados Unidos", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 47–60.
- Payo, R. (2018), "#Hiperconectad@s, un riesgo para la salud laboral", *El digital de Castilla-La Mancha*, 5 noviembre, disponible en: <https://www.eldigitalcastillalamancha.es/el-comentario/360999282/Hiperconectads-un-riesgo-para-la-salud-laboral.html>.
- Pearce, K.E. y Rice, R.E. (2013), "Digital Divides From Access to Activities: Comparing Mobile and Personal Computer Internet Users", *Journal of Communication*, Vol. 63 No. 4, pp. 721–744.
- Pérez Islas, J.A. (2008), "Juventud: un concepto en disputa", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 9–34.
- Pérez Sanz, A. (2011), "Escuela 2.0. Educación para el mundo digital", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 92, pp. 63–86.
- Pérez Subías, M. (2012), "Introducción. Identidad digital", *Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, Vol. 91, pp. 55–58.
- Piaget, J. (1972), *La psicología de la inteligencia*, Editorial Psique, Buenos Aires.
- Pilcher, J. (1994), "Mannheim's Sociology of Generations: An Undervalued Legacy", *The British Journal of Sociology*, Vol. 45 No. 3, pp. 481–495.
- Pin Arboledas, J.R. (2018), "Postmillennials (Generación Z) y política", *El Economista*, 8 febrero, disponible en: <http://www.eleconomista.es/firmas/noticias/8923456/02/18/Postmillennials-Generacion-Z-y-politica.html>.
- Piñeiro, C., Suriñach, R. y Fernández Casadevante, J.L. (2017), "Entre el mercado y la cooperación social. Luces y sombras de las prácticas de consumo colaborativo", *Revista Española de*

- Sociologia*, Vol. 26 No. 1, pp. 97–108.
- Pöllmann, A. (2014), “Capital intercultural: Hacia la conceptualización, operacionalización e investigación empírica de un marcador de distinción sociocultural en ascenso”, *Cultura y representaciones sociales*, Vol. 17, pp. 54–73.
- Postill, J. y Pink, S. (2012), “Social Media ethnography: The digital researcher in a messy web”, *Media International Australia*.
- Prensky, M. (2001), “Digital Natives, Digital Immigrants”, *From On the Horizon*, Vol. 9 No. 5, pp. 1–6.
- Prensky, M. (2011), “Digital Wisdom and Homo Sapiens Digital”, en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 15–29.
- Puente Bienvenido, H., Fernández Ruiz, M., Sequeiros Bruna, C. y López Jiménez, M. (2015), “Los estudios sobre jóvenes y TICs en España”, *Revista de estudios de juventud*, Vol. 110, pp. 155–172.
- Pujadas Muñoz, J.J. (1992), *El método biográfico. El uso de las historias de vida en ciencias sociales*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- Putnam, R.D. (1995), “Bowling Alone: America’s Declining Social Capital”, *Journal of Democracy*, Vol. 6 No. 1, pp. 65–78.
- Querol, V. (2010), *Las generaciones que llegaron tarde. Análisis de sus prácticas sociales en el ciberespacio*, Universidad Jaume I, disponible en: <http://www.tdx.cat/handle/10803/10446>.
- Radcliffe-Brown, A.R. (1969), *Estructura y función en la sociedad primitiva*, Platena-De Agostini, Barcelona.
- Radcliffe-Brown, A.R. y Forde, D. (Eds.). (1950), *African Systems of Kinship and Marriage*, Oxford University Press, London.
- Radovanovic, D., Hogan, B. y Lalic, D. (2015), “Overcoming digital divides in higher education: Digital literacy beyond Facebook”, *New Media & Society*, Vol. 17 No. 10, pp. 1733–1749.
- Ragnedda, M. (2017), *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*, Routledge, New York.
- Ragnedda, M. (2018), “Conceptualizing Digital Capital”, *Telematics and Informatics*, Elsevier, Vol. 35 No. 8, pp. 2366–2375.
- Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (2015), “Max Weber and Digital Divide Studies”, *International Journal of Communication*, Vol. 9 No. January, pp. 1–6.
- Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (2018a), “Introduction”, en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 1–7.
- Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.). (2018b), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London.
- Ragnedda, M. y Mutsvairo, B. (2018a), “Introduction. Digital Inclusion: Empowering People through Information and Communication Technologies”, en Ragnedda, M. y Mutsvairo, B. (Eds.), *Digital Inclusion. An International Comparative Analysis*, Lexington Books, London, pp. vii–xx.
- Ragnedda, M. y Mutsvairo, B. (Eds.). (2018b), *Digital Inclusion. An International Comparative Analysis*, Lexington Books, London.
- Ragnedda, M. y Ruiu, M.L. (2018), “Social capital and the three levels of digital divide”, en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 21–34.
- Rashid, A.T. (2016), “Digital Inclusion and Social Inequality: Gender Differences in ICT Access and Use in Five Developing Countries”, *Gender, Technology and Development*, Vol. 20 No. 3, pp. 306–332.
- Reddick, A., Boucher, C. y Groseilliers, M. (2000), *The Dual Digital Divide. The Information Highway In Canada*, Canadian Cataloguing and Publication Data, Ottawa.
- Reig, D. (2017), “¿Por qué debemos estar, nativos e inmigrantes digitales, en las redes? TIC, TAC, TEP: de náufragos a nativos”, en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 89–102.
- Reisdorf, B.C. y Groselj, D. (2017), “Internet (non-)use types and motivational access: Implications

- for digital inequalities research", *New Media and Society*, Vol. 19 No. 8, pp. 1157–1176.
- Revilla Castro, J.C. (1996), *La identidad personal en la pluralidad de sus relatos. Estudio sobre jóvenes*, Universidad Complutense de Madrid.
- Revilla Castro, J.C. (2001), "La construcción discursiva de la juventud: lo general y lo particular", *Papers: revista de sociología*, No. 63, pp. 103–122.
- Revuelta, G. y Corchero, C. (2017), "Perfiles generacionales en el consumo de información científica", en FECYT (Ed.), *Percepción social de la ciencia y la tecnología 2016*, Editorial MIC, Madrid, pp. 179–205.
- Rifkin, J. (1995), *The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-market Era*, G.P. Putnam's Sons, New York.
- Rifkin, J. (2011), *La tercera revolución industrial*, Paidós, Madrid.
- del Río, J., Sádaba, C. y Bringu, X. (2009), "Menores y redes ¿sociales?: de la amistad al cyberbullying", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 88, pp. 115–129.
- Ritzer, G., Dean, P. y Jurgenson, N. (2012), "The Coming of Age of the Prosumer", *American Behavioral Scientist*, Vol. 56 No. 4, pp. 379–398.
- Robinson, L. (2009), "A Taste for the Necessary", *Information, Communication & Society*, Vol. 12 No. 4, pp. 488–507.
- Robinson, L. (2012), "Information-Seeking 2.0. The Effects of Informational Advantage", *RESET - Recherches en Sciences Sociales sur Internet*, Vol. 1, pp. 1–16.
- Robinson, L. (2013), "Freeways, detours, and dead ends: Search journeys among disadvantaged youth", *New Media & Society*, Vol. 16 No. 2, pp. 234–251.
- Robinson, L. (2014), "Endowed, entrepreneurial, and empowered-strivers: Doing a lot with a lot, doing a lot with a little", *Information, Communication and Society*, Vol. 17 No. 5, pp. 521–536.
- Robles, J.M. y Molina, O. (2007), "La Brecha digital: ¿una consecuencia más de las desigualdades sociales? Un análisis de caso para Andalucía", *Empiria: Revista de metodología de ciencias sociales*, No. 13, pp. 81–99.
- Roca, G. (2017), "La sociedad digital", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 57–68.
- Rodríguez García, L. y Magdalena Benedito, J.R. (2016), "Perspectiva de los jóvenes sobre seguridad y privacidad en las redes sociales", *Icono 14*, Vol. 14, pp. 24–49.
- Rojas, V., Straubhaar, J., Spence, J., Roychowdhury, D., Okur, O., Piñon, J. y Fuentes-Bautista, M. (2012), "Communities, cultural capital and digital inclusion. Ten years of tracking techno-dispositions and techno-capital", en Straubhaar, J., Spence, J., Tufekci, Z. y Lentz, R.G. (Eds.), *Inequality in the Technopolis: Race, Class, Gender, and the Digital Divide in Austin*, University of Texas, Austin, pp. 223–264.
- Rubio Gil, A. (2010a), "Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 88, pp. 201–221.
- Rubio Gil, A. (2010b), *Adolescentes y jóvenes en la red: factores de oportunidad*, Madrid.
- Rueda, J. y Stalman, A. (2017), "Educación: de millennials a makers", en Lluna, S. y Pedreira Wicho, J. (Eds.), *Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital*, Deusto, Barcelona, pp. 193–206.
- Sackmann, R. y Winkler, O. (2013), "Technology generations revisited: The internet generation", *Gerontechnology*, Vol. 11 No. 4, pp. 493–503.
- Sáez Vacas, F. (2011), *Cultura y tecnología en el nuevo entorno tecnosocial*, Madrid.
- Sassen, S. (2001), *¿Perdiendo el Control? La soberanía en la era de la globalización*, Bellaterra, Barcelona.
- Saunders, B., Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., Burroughs, H., et al. (2018), "Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization", *Quality and Quantity*, Springer Netherlands, Vol. 52 No. 4, pp. 1893–1907.
- Schäfer, M.T. (2011), *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- Schreurs, K., Quan-Haase, A. y Martin, K. (2017), "Problematizing the Digital Literacy Paradox in the Context of Older Adults' ICT Use: Aging, Media Discourse, and Self-Determination", *Canadian Journal of Communication*, Vol. 42 No. 2, pp. 1–35.

- Scolari, C.A. (2016), "Informal Learning Strategies and Media Skills in the New Ecology of Communication", *Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, pp. 1–9.
- Sefton-Green, J., Nixon, H. y Erstad, O. (2009), "Reviewing Approaches and Perspectives on 'Digital Literacy'", *Pedagogies: An International Journal*, Vol. 4 No. 2, pp. 107–125.
- Selwyn, N. (2004), "Reconsidering Political and Popular Understandings of the Digital Divide", *New Media & Society*, Vol. 6 No. 3, pp. 341–362.
- Selwyn, N. (2009), "The digital native: myth and reality", *Aslib Proceedings*, Vol. 61 No. 4, pp. 364–379.
- Sheahan, P. (2005), *Generation Y: Thriving and Surviving With Generation Y at Work*, Hardie Grant Publishing, Prahran.
- Sheller, M. y Urry, J. (2006), "The new mobilities paradigm", *Environment and Planning A*, Vol. 38 No. 2, pp. 207–226.
- Silverstone, R. (1993), "Domesticating the revolution: Information and communication technologies and everyday life", *Aslib Proceedings*, Vol. 45 No. 9, pp. 227–233.
- Silverstone, R. y Haddon, L. (1996), "Design and the domestication of information and communication technologies: technical change and everyday life Book section", en Mansell, R. y Silverstone, R. (Eds.), *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies*, Oxford University Press, Oxford, pp. 44–74.
- Silverstone, R., Hirsch, E. y Morley, D. (1992), "Information and communication technologies and the moral economy of the household", en Hirsch, E. y Silverstone, R. (Eds.), *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*, Routledge, London, pp. 15–29.
- Simmel, G. (1986), *Sociología. Estudio sobre las formas de socialización*, Alianza Editorial, Madrid.
- Slee, T. (2016), *Lo tuyo es mío. Contra la economía colaborativa*, Taurus, Madrid.
- Slonje, R., Smith, P.K. y Frisén, A. (2013), "The nature of cyberbullying, and strategies for prevention", *Computers in Human Behavior*, Elsevier Ltd, Vol. 29 No. 1, pp. 26–32.
- Small, G. y Vorgan, G. (2009), *iBrain. Surviving the technological alteration of the modern mind*, HarperCollins.
- Smith, M.A. y Kollock, P. (Eds.). (1999), *Communities in Cyberspace*, Routledge, New York.
- Solon, O. (2013), "Hyperconnectivity is changing our sense of identity", *Wired*, 21 enero, disponible en: <https://www.wired.co.uk/article/hyperconnectivity-identity>.
- Soloway, E. (1991), "How The Nintendo Generation Learns.", *Communications of the ACM*, Vol. 34 No. 9, pp. 23–95.
- Sousa, A.A. (2010), "El constructivismo estructuralista: La teoría de las clases sociales de Pierre Bourdieu", *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, No. 75, p. 145.
- Sparks, C. (2013), "What is the 'Digital Divide' and why is it Important?", *Javnost - The Public*, Vol. 20 No. 2, pp. 27–46.
- Spitzer, A.B. (1973), "The Historical Problem of Generations", *The American Historical Review*, Vol. 78 No. 5, pp. 1353–1385.
- Stillman, Da. y Stillman, J. (2017), *Gen Z Work: How the Next Generation Is Transforming the Workplace*, HarperCollins.
- Straubhaar, J., Tufekci, Z., Spence, J. y Rojas, V. (2012), "Digital inequity in the austin technopolis. An introduction", en Straubhaar, J., Spence, J., Tufekci, Z. y Lentz, R.G. (Eds.), *Inequality in the Technopolis: Race, Class, Gender, and the Digital Divide in Austin*, University of Texas, Austin, pp. 1–32.
- Taguenca Belmonte, J.A. (2009), "El concepto de juventud", *Revista Mexicana de Sociología*, Vol. 71 No. 1, pp. 159–190.
- Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (2018a), "Introduction", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 1–8.
- Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.). (2018b), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon.
- Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.). (2018c), *Digital Technologies and Generational Identity. ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, London.
- Talves, K. y Nunes, R. (2014), "Cyberbullying - threat to children's rights and well-being", en

- Kutsar, D. y Warming, H. (Eds.), *Children and non discrimination. Interdisciplinary textbook*, University Press of Estonia, pp. 221–234.
- Tammelin, M. y Anttila, T. (2018), “Mobile life of middle-aged employees: fragmented time and softer schedules”, en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 55–68.
- Tapscott, D. (1998), *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*, McGraw-Hill, New York.
- Tapscott, D. (2008), *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*, McGraw-Hill.
- Tatay, M. (2016), “¿Realmente existen los millennials en España?”, *BePrisma*, 14 diciembre, disponible en: <https://beprisma.com/los-millennials-en-espana/>.
- Tenhunen, S. (2018), “Mobile phone use and social generations in rural India”, en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 134–145.
- Thomas, M. (Ed.). (2011a), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology and the New Literacies*, Routledge, New York.
- Thomas, M. (2011b), “Technology, Education, and the Discourse of the Digital Native: Beyond Evangelists and Dissenters”, en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 1–11.
- Thornham, H. y Gómez Cruz, E. (2016), “[Im]mobility in the age of [im]mobile phones: Young NEETs and digital practices”, *New Media & Society*, Vol. 16 No. 11, pp. 1794–1809.
- Thrasher, F.M. (2013), *The Gang. A Study of 1313 Gangs in Chicago*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Torregrosa, J.R. (1968), “El estudio de las actitudes: Perspectivas psicológicas y sociológicas”, *Revista Española de Opinión*, No. 11, pp. 155–165.
- Torregrosa, J.R. (1972a), *La juventud española. Conciencia generacional y política*, Ariel, Barcelona.
- Torregrosa, J.R. (1972b), *La juventud española. Conciencia generacional y política*, Ediciones Ariel, Barcelona.
- Troll, L.E. (1970), “Issues in the study of generations”, *International Journal of Aging and Human Development*, Vol. 1 No. 3, pp. 199–218.
- Twenge, J.M. (2017), *iGen. Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy -and Completely Unprepared for Adulthood- and What That Means for the Rest of Us*, Atria Books.
- Tzanakis, M. (2013), “Social capital in Bourdieu's, Coleman's and Putnam's theory: empirical evidence and emergent measurement issues”, *Educate*, Vol. 13 No. 2, pp. 2–23.
- Uddin Ahmed, J. (2010), “Documentary Research Method: New Dimensions”, *Indus Journal of Management & Social Sciences*, Vol. 4 No. 1, pp. 1–14.
- UNICEF. (2018), *Los niños y niñas de la brecha digital en España*, Madrid.
- Urry, J. (2007), *Mobilities*, Polity Press, Cambridge.
- Valles, M.S. (2003), *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*, Síntesis, Madrid.
- Valles, M.S. (2005), “El reto de la calidad en la investigación social cualitativa: de la retórica a los planteamientos de fondo y las propuestas técnicas”, *Reis*, Vol. 110, pp. 91–114.
- Valles, M.S. (2014), *Entrevistas cualitativas*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- Vallín, P. (2018), “‘Centennials’, la salvación del mundo”, *Magazine Digital*, 29 agosto, disponible en: <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/centennials-salvacion-mundo>.
- Vargaz Forero, G. (2002), “Hacia una teoría del capital social”, *Revista de Economía Institucional*, Vol. 4 No. 6, pp. 71–108.
- Vartanian, T.P. (2010), *Secondary Data Analysis*, Oxford University Press, Oxford.
- Velaga, N.R., Beecroft, M., Nelson, J.D., Corsar, D. y Edwards, P. (2012), “Transport poverty meets the digital divide: accessibility and connectivity in rural communities”, *Journal of Transport Geography*, Vol. 24, disponible en: <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jtrangeo.2011.12.005>.
- Verdú, D. (2015), “La generación Z cambiará el mundo”, *El País*, 3 mayo.
- Vermesan, O. y Friess, P. (Eds.). (2013), *Internet of Things - Converging Technologies for Smart*

- Environments and Integrated Ecosystems*, River Publisher, Aalborg.
- Verne, J. (2014), *De la tierra a la luna*, RBA, Barcelona.
- Vidal, M. (2011), "Reworking postfordism: Labor process versus employment relations", *Sociology Compass*, Vol. 5 No. 4, pp. 273–286.
- Villanueva-Mansilla, E., Nakano, T. y Evaristo, I. (2015), "From Divides to Capitals: An Exploration of Digital Divides as Expressions of Social and Cultural Capital", en Robinson, L., Cotten, S.R., Schulz, J., Hale, T.M. y Williams, A. (Eds.), *Communication and Information Technologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities (Vol. 10)*, Emerald Group, Bingley, pp. 89–117.
- Villarreal, A. (2018), "Enganchados desde la cuna: hasta el 95% de las 'apps' de móvil para bebés llevan anuncios", *El Confidencial*, 1 noviembre, disponible en: https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2018-11-01/apps-infantiles-publicidad-anuncios_1638113/.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S. y Van Den Brande, L. (2016), *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*, EU Commission JRC Technical Reports, Luxembourg Publication Office of the European Union, disponible en: <https://doi.org/10.2791/11517>.
- Vygotsky, L.S. (1978), *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*, editado por Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S. y Souberman, E., Harvard University Press, disponible en: <https://doi.org/10.1007/978-3-540-92784-6>.
- Vygotsky, L.S. (1996), "Instrumento y símbolo en el desarrollo del niño", *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Crítica, Barcelona, pp. 39–56.
- Weymann, A. y Sackmann, R. (1994), "Modernization and the Generational Structure. Technological Innovation and Technology-Generations in East and West Germany", en Becker, H.A. y Henkers, P.L.J. (Eds.), *Solidarity of Generations. Demographic, Economic and Social Change and its Consequences*, Thesis Publishers, Amsterdam, pp. 721–743.
- White, D.S. y Le Cornu, A. (2011), "Visitors and residents: A new typology for online engagement", *First Monday*, Vol. 16 No. 9, pp. 1–15.
- Whyte, W.F. (2008), "La pandilla y el individuo", en Pérez Islas, J.A., Valdez González, M. y Suárez Zozaya, M.H. (Eds.), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*, Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F., pp. 61–80.
- Whyte, W.F. (2015), *La sociedad de la esquina. La estructura social de un barrio bajo italiano*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid.
- Williams, C., Gupta, T. y Wallace, M. (2018), "This question of the Other presence. Theorizing online representation and the voice of the digital subaltern", en Ragnedda, M. y Muschert, G.W. (Eds.), *Theorizing Digital Divides*, Routledge, London, pp. 157–172.
- Wilska, T.-A. y Kuoppamäki, S.-M. (2018), "Necessities to all? The role of ICTs in everyday life of the middle-aged and elderly between 1999 and 2014", en Taipale, S., Wilska, T.-A. y Gilleard, C. (Eds.), *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, Routledge, Oxon, pp. 149–166.
- Xataka Móvil. (2018), "La historia del smartphone narrada por sus hitos: del salto a la pantalla táctil a tener todos los gadgets en uno", *Xataka Móvil*, 20 febrero, disponible en: <https://www.xatakamovil.com/n/la-historia-del-smartphone-narrada-por-sus-hitos-del-salto-a-la-pantalla-tactil-a-tener-todos-los-gadgets-en-uno>.
- de Zárraga, J.L. (1985), *Informe juventud en España. La inserción de los jóvenes en la sociedad*, Juventud y Sociedad, Barcelona.
- de Zárraga, J.L. (2015), "A los 30 años del Informe de Juventud de 1985. Investigación empírica y cuestiones teóricas", *Revista de estudios de juventud*, Vol. 110, pp. 13–33.
- Zimic, S. y Dalin, R. (2011), "Actual and Perceived Online Participation Among Young People in Sweden", en Thomas, M. (Ed.), *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*, Routledge, New York, pp. 137–150.

LISTA DE TABLAS

Tabla I. Planteamientos positivista e historicista sobre las generaciones en Mannheim	18
Tabla II. Comparación teoría de las generaciones de Mannheim y Ortega.....	27
Tabla III. Comparación de las cohortes generacionales de Howe y Strauss con el Pew Research Center....	95
Tabla IV. Tipología de uso del teléfono móvil de las mujeres portuguesas en base a su etapa vital	183
Tabla V. Distinción entre estrategia y táctica en el modelo de Michel de Certeau	222
Tabla VI. Dimensiones del capital digital en relación a la desigualdad digital y los procesos de socialización tecnológica	243
Tabla VII. Articulación entre capítulos, objetivos, técnicas y fases de investigación	256
Tabla VIII. Tabla resumen de entrevistas en profundidad realizadas	290
Tabla IX. Guion final de las entrevistas cualitativas en profundidad	294
Tabla X. Acceso al ordenador en el hogar según país (2007-2017)	303
Tabla XI. Uso del ordenador a diario según país (2007-2017)	304
Tabla XII. Acceso a Internet en el hogar según país (2008-2018).....	304
Tabla XIII. Dispositivos tecnológicos utilizados para acceder a Internet según país (2018).....	305
Tabla XIV. Dispositivos tecnológicos utilizados para acceder a Internet según país (2018). Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas	306
Tabla XV. Acceso a Internet en movilidad desde el smartphone y el ordenador según país (2011-2017).....	308
Tabla XVI. Habilidades digitales superiores al nivel básico según país (2017)	310
Tabla XVII. Habilidades digitales superiores al nivel básico según país (2017). Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas	311
Tabla XVIII. Uso diario de Internet según país (2008-2018).....	313
Tabla XIX. Prácticas digitales y usos de Internet según país (2018)	314
Tabla XX. Prácticas digitales y usos de Internet según país (2018). Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.....	315
Tabla XXI. Promedio de equipos tecnológicos en el hogar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018).....	321
Tabla XXII. Dispositivos utilizados para acceder a Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)	328
Tabla XXIII. Dispositivos utilizados para acceder a Internet en movilidad según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)	331
Tabla XXIV. Dispositivos utilizados para acceder a Internet en general y en movilidad. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018)	332
Tabla XXV. Promedio de tareas relacionadas con la informática que sabe realizar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2017)	335
Tabla XXVI. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2017).....	338
Tabla XXVII. Frecuencia de uso diario de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018).....	341
Tabla XXVIII. Promedio de usos de Internet que realiza según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)	342
Tabla XXIX. Nomenclatura de códigos y número de casos para el análisis estadístico de población joven	351
Tabla XXX. Tipología de usuarios jóvenes de Internet (CLUSTER1+CLUSTER2). Formas de accesibilidad, habilidades digitales y formas de uso de Internet tipos de usuarios jóvenes de Internet (2018).	383
Tabla XXXI. Tipología de usuarios jóvenes de Internet (CLUSTER1+CLUSTER2). Características demográficas de los conglomerados (2018)	383
Tabla XXXII. Análisis de regresión logística. Exponentes de los coeficientes B (odds ratio).....	383
Tabla XXXIII. Posicionamiento de los dispositivos en los cuatro ejes de accesibilidad digital.....	399

BIBLIOGRAFÍA

Tabla XXXIV. Resumen de los contextos de accesibilidad digital.....	426
Tabla XXXV. Precocidad en el uso de los dispositivos según posición generacional	449
Tabla XXXVI. Forma de alfabetización digital en base a su temporalidad, grado de formalidad, grado de socialidad, dispositivo tecnológico y tipo de habilidades adquiridas.	463
Tabla XXXVII. Tipología de trayectorias tecno-biográficas	487
Tabla XXXVIII. Dimensiones fundamentales de la experiencia de uso de Internet	505
Tabla XL. Porcentaje de conexión en el hogar mediante ADSL + Fibra óptica según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018).....	643
Tabla XLI. Porcentaje de conexión en el hogar mediante ADSL según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018)	644
Tabla XLII. Porcentaje de conexión en el hogar mediante Fibra Óptica según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018)	645
Tabla XLIII. Porcentaje de conexión en el hogar mediante banda ancha móvil según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018).....	646
Tabla XLIV. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2017) [1/2]	647
Tabla XLV. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2017) [2/2]	648
Tabla XLVI. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018) [1/2].....	649
Tabla XLVII. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018) [2/2]	650
Tabla XLVIII. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018). [1/2]	651
Tabla XLIX. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018). [2/2]	652
Tabla L. Equipos tecnológicos en el hogar de los jóvenes españoles según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).	653
Tabla LI. Equipamiento TIC del hogar de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018).	654
Tabla LII. Forma de conexión a Internet en el hogar de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).	654
Tabla LIII. Frecuencia de uso de Internet de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).	654
Tabla LIV. Equipos tecnológicos usados por los jóvenes para conectarse a Internet (en general y en movilidad) según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).	655
Tabla LV. Equipos TIC utilizados por los jóvenes para conectarse a Internet según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018).	655
Tabla LVI. Tareas relacionadas con la informática que los jóvenes saben realizar según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2017).	656
Tabla LVII. Tareas relacionadas con la informática que los jóvenes saben realizar según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2017).	656
Tabla LVIII. Usos de Internet de los jóvenes saben realizar según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).	657
Tabla LIX. Usos de Internet realizados por los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018).	658

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Problemas epistemológicos y metodológicos de la perspectiva generacional.....	72
Figura 2. Limitaciones teóricas de la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales	121
Figura 3. Esquema de diversificación de los estudios sobre brecha digital	165
Figura 4. Evolución de los estudios sobre calidad del acceso a las TIC.....	171
Figura 5. Tipos de habilidades digitales según van Deursen y van Dijk	176
Figura 6. Patrón de uso (y no uso) de Internet en términos motivacionales	193
Figura 7. Ciclo de replicación de las desigualdades sociales en la esfera digital, basado en el modelo de los 4 gaps	207
Figura 8. Círculo vicioso de la desigualdad social – digital.....	216
Figura 9. Diseño general de la investigación.....	254
Figura 10. Esquema resumen de análisis estadísticos realizados sobre población joven.....	275
Figura 11. Casillero tipológico de entrevistas en profundidad.....	288
Figura 12. Análisis de correspondencias simple (AC1). Dispositivos de acceso a Internet según país (2018)	307
Figura 13. Análisis de correspondencias simple (AC2). Habilidades digitales superiores al nivel básico según país (2017).	312
Figura 14. Análisis de correspondencias simple (AC3). Prácticas digitales según país (2018)	317
Figura 15. Equipamientos tecnológicos en el hogar (2006, 2010, 2014, 2018).....	320
Figura 16. Tipo de conexión a Internet en el hogar (2006, 2010, 2014, 2018).....	323
Figura 17. Dispositivos utilizados para acceder a Internet al menos una vez en los últimos tres meses (2006, 2010, 2014, 2018)	327
Figura 18. Dispositivos utilizados para acceder a Internet en movilidad al menos una vez en los últimos tres meses (2007, 2011, 2015, 2018)	330
Figura 19. Análisis de correspondencias simple (AC4). Equipos TIC utilizados para conectarse a Internet según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).	333
Figura 20. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar (2017)	336
Figura 21. Análisis de correspondencias simple (AC5). Habilidades digitales según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2017).....	339
Figura 22. Frecuencia de uso de Internet (2007, 2011, 2015, 2018).....	340
Figura 23. Formas de uso de Internet (2018).	343
Figura 24. Análisis de correspondencias simple (AC6). Usos de Internet según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).	344
Figura 25. Equipamiento TIC en el hogar de los jóvenes (2018).....	353
Figura 26. Forma de conexión a Internet en el hogar de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018)	354
Figura 27. Dispositivos utilizados por los jóvenes para conectarse a Internet (2018).	355
Figura 28. Análisis de correspondencias simple (AC7). Equipos TIC utilizados por los jóvenes para conectarse a Internet según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).	358
Figura 29. Tareas relacionadas con la informática que los jóvenes saben realizar (2017).	364
Figura 30. Análisis de correspondencias simple (AC8). Habilidades digitales de los jóvenes según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2017).....	366
Figura 31. Frecuencia de uso de Internet de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018)	372
Figura 32. Formas de uso de Internet de los jóvenes (2018).....	374
Figura 33. Análisis de correspondencias simple (AC9). Usos de Internet de los jóvenes según sexo, edad, nivel educativo, situación laboral y tipo de hábitat (2018).	376
Figura 34. DIS1. Análisis discriminante. Mapa de grupos combinados del CLUSTER1	391
Figura 35. DIS2. Análisis discriminante. Mapa de grupos combinados del CLUSTER2 (F1 y F2)	392

BIBLIOGRAFÍA

Figura 36. Formas de accesibilidad digital por dispositivo: espacialidad, temporalidad, especificidad y multiplicidad.....	440
Figura 37. Contextos sociales de accesibilidad digital por dispositivos: hogar, profesional/académico y en movilidad.....	441
Figura 38. Momento vital de domesticación tecnológica según posición generacional	447
Figura 39. Ciclo de retroalimentación entre el capital económico y el capital digital	538
Figura 40. Ciclo de retroalimentación entre el capital cultural y el capital digital	547
Figura 41. Ciclo de retroalimentación entre el capital social y el capital digital	556
Figura 42. Ciclo de retroalimentación del capital digital.....	566
Figura 43. Los tres niveles de la brecha digital en relación al ciclo de retroalimentación de la desigualdad	581
Figura 44. Principales mecanismos de transferencia entre el capital económico, cultural y social con respecto al capital digital.....	583
Figure 45. The three levels of digital divide in relation to inequality feedback processes	604
Figure 46. Principal mechanisms of transference among economic, cultural and social capital into (and from) digital capital	606

ANEXOS

ANEXO 1. PONDERACIÓN DE LA ENCUESTA TIC-H SOBRE EQUIPAMIENTOS TECNOLÓGICOS

OLEADA DE 2006					
Provincia	Población* (N)	Población* (%)	Muestra** (N)	Muestra** (%)	Factor de ponderación
Álava	301.926	0,68	162	0,71	0,9479
Albacete	387.658	0,87	201	0,88	0,9810
Alicante	1.783.555	3,99	485	2,13	1,8704
Almería	635.850	1,42	496	2,18	0,6520
Ávila	167.818	0,38	73	0,32	1,1693
Badajoz	673.474	1,51	541	2,38	0,6332
Baleares	1.001.062	2,24	714	3,14	0,7131
Barcelona	5.309.404	11,88	1.598	7,03	1,6899
Burgos	363.874	0,81	190	0,84	0,9741
Cáceres	412.899	0,92	336	1,48	0,6250
Cádiz	1.194.062	2,67	692	3,04	0,8776
Castellón	559.761	1,25	156	0,69	1,8250
Ciudad Real	506.864	1,13	258	1,13	0,9992
Córdoba	788.287	1,76	513	2,26	0,7816
Coruña	1.129.141	2,53	532	2,34	1,0795
Cuenca	208.616	0,47	97	0,43	1,0939
Gerona	687.331	1,54	196	0,86	1,7836
Granada	876.184	1,96	483	2,12	0,9227
Guadalajara	213.505	0,48	86	0,38	1,2627
Guipúzcoa	691.895	1,55	381	1,68	0,9237
Huelva	492.174	1,10	393	1,73	0,6370
Huesca	218.023	0,49	179	0,79	0,6195
Jaén	662.751	1,48	494	2,17	0,6824
León	498.223	1,11	273	1,20	0,9282
Lérida	407.496	0,91	108	0,47	1,9191
La Rioja	306.377	0,69	571	2,51	0,2729
Lugo	356.595	0,80	174	0,77	1,0424
Madrid	6.008.183	13,44	1.334	5,87	2,2908
Málaga	1.491.287	3,34	694	3,05	1,0929
Murcia	1.370.306	3,06	738	3,25	0,9444
Navarra	601.874	1,35	1.325	5,83	0,2310
Orense	338.671	0,76	163	0,72	1,0568
Asturias	1.076.896	2,41	1.779	7,82	0,3079
Palencia	173.153	0,39	98	0,43	0,8987
Las Palmas	1.024.186	2,29	481	2,12	1,0830
Pontevedra	943.117	2,11	405	1,78	1,1844
Salamanca	353.110	0,79	181	0,80	0,9923
S.C. de Tenerife	971.647	2,17	376	1,65	1,3144
Cantabria	568.091	1,27	614	2,70	0,4706
Segovia	156.598	0,35	68	0,30	1,1713
Sevilla	1.835.077	4,10	733	3,22	1,2733
Soria	93.503	0,21	48	0,21	0,9908
Tarragona	730.466	1,63	195	0,86	1,9053
Teruel	142.160	0,32	114	0,50	0,6343
Toledo	615.618	1,38	313	1,38	1,0004
Valencia	2.463.592	5,51	755	3,32	1,6597
Valladolid	519.249	1,16	283	1,24	0,9332
Vizcaya	1.139.863	2,55	606	2,66	0,9567
Zamora	197.492	0,44	106	0,47	0,9476
Zaragoza	917.288	2,05	744	3,27	0,6271
Ceuta	75.861	0,17	104	0,46	0,3710
Melilla	66.871	0,15	101	0,44	0,3368

*Padrón municipal de habitantes (Instituto Nacional de Estadística, 2006a)

**Encuesta TIC-H (Instituto Nacional de Estadística, 2006b)

OLEADA DE 2010					
Provincia	Población* (N)	Población* (%)	Muestra** (N)	Muestra** (%)	Factor de ponderación
Álava	317.352	0,67	136	0,70	0,9620
Albacete	401.682	0,85	169	0,87	0,9798
Alicante	1.926.285	4,10	404	2,08	1,9656
Almería	695.560	1,48	394	2,03	0,7278
Ávila	171.896	0,37	62	0,32	1,1429
Badajoz	692.137	1,47	414	2,14	0,6892
Baleares	1.106.049	2,35	547	2,82	0,8336
Barcelona	5.511.147	11,72	1.257	6,48	1,8074
Burgos	374.826	0,80	156	0,80	0,9905
Cáceres	415.083	0,88	247	1,27	0,6928
Cádiz	1.236.739	2,63	596	3,07	0,8554
Castellón	604.274	1,29	153	0,79	1,6281
Ciudad Real	529.453	1,13	202	1,04	1,0805
Córdoba	805.108	1,71	437	2,25	0,7595
Coruña	1.146.458	2,44	449	2,32	1,0526
Cuenca	217.716	0,46	85	0,44	1,0559
Gerona	753.046	1,60	147	0,76	2,1118
Granada	918.072	1,95	431	2,22	0,8781
Guadalajara	251.563	0,54	69	0,36	1,5030
Guipúzcoa	707.263	1,50	297	1,53	0,9817
Huelva	518.081	1,10	326	1,68	0,6551
Huesca	228.566	0,49	157	0,81	0,6002
Jaén	670.761	1,43	446	2,30	0,6200
León	499.284	1,06	239	1,23	0,8612
Lérida	439.768	0,94	91	0,47	1,9922
La Rioja	322.415	0,69	433	2,23	0,3070
Lugo	353.504	0,75	143	0,74	1,0191
Madrid	6.458.684	13,74	1.172	6,05	2,2718
Málaga	1.609.557	3,42	567	2,93	1,1702
Murcia	1.461.979	3,11	628	3,24	0,9597
Navarra	636.924	1,35	1.574	8,12	0,1668
Orense	335.219	0,71	131	0,68	1,0549
Asturias	1.084.341	2,31	1.549	7,99	0,2886
Palencia	172.510	0,37	74	0,38	0,9610
Las Palmas	1.090.605	2,32	415	2,14	1,0834
Pontevedra	962.472	2,05	326	1,68	1,2171
Salamanca	353.619	0,75	145	0,75	1,0054
S.C. de Tenerife	1.027.914	2,19	367	1,89	1,1546
Cantabria	592.250	1,26	463	2,39	0,5273
Segovia	164.268	0,35	58	0,30	1,1676
Sevilla	1.917.097	4,08	677	3,49	1,1674
Soria	95.258	0,20	44	0,23	0,8925
Tarragona	808.420	1,72	152	0,78	2,1925
Teruel	145.277	0,31	100	0,52	0,5989
Toledo	697.959	1,48	248	1,28	1,1602
Valencia	2.581.147	5,49	693	3,58	1,5354
Valladolid	533.640	1,13	228	1,18	0,9649
Vizcaya	1.153.724	2,45	455	2,35	1,0453
Zamora	194.214	0,41	75	0,39	1,0675
Zaragoza	973.252	2,07	586	3,02	0,6847
Ceuta	80.579	0,17	94	0,48	0,3534
Melilla	76.034	0,16	76	0,39	0,4124

*Padrón municipal de habitantes (Instituto Nacional de Estadística, 2010a)

**Encuesta TIC-H (Instituto Nacional de Estadística, 2010b)

OLEADA DE 2014					
Provincia	Población* (N)	Población* (%)	Muestra** (N)	Muestra** (%)	Factor de ponderación
Álava	321.932	0,69	121	0,78	0,8859
Albacete	396.987	0,85	176	1,13	0,7511
Alicante	1.868.438	3,99	385	2,47	1,6160
Almería	701.688	1,50	116	0,74	2,0142
Ávila	167.015	0,36	65	0,42	0,8556
Badajoz	690.929	1,48	525	3,37	0,4382
Baleares	1.103.442	2,36	650	4,17	0,5653
Barcelona	5.523.784	11,81	1.027	6,59	1,7910
Burgos	366.900	0,78	111	0,71	1,1006
Cáceres	408.703	0,87	352	2,26	0,3866
Cádiz	1.240.175	2,65	245	1,57	1,6855
Castellón	587.508	1,26	128	0,82	1,5284
Ciudad Real	519.613	1,11	218	1,40	0,7937
Córdoba	799.402	1,71	159	1,02	1,6741
Coruña	1.132.735	2,42	435	2,79	0,8671
Cuenca	207.449	0,44	83	0,53	0,8322
Gerona	756.156	1,62	142	0,91	1,7731
Granada	919.455	1,97	162	1,04	1,8899
Guadalajara	255.426	0,55	82	0,53	1,0372
Guipúzcoa	715.148	1,53	266	1,71	0,8952
Huelva	519.229	1,11	103	0,66	1,6786
Huesca	224.909	0,48	106	0,68	0,7065
Jaén	659.033	1,41	128	0,82	1,7144
León	484.694	1,04	182	1,17	0,8868
Lérida	438.001	0,94	84	0,54	1,7363
La Rioja	319.002	0,68	717	4,60	0,1481
Lugo	342.748	0,73	129	0,83	0,8847
Madrid	6.454.440	13,80	1.255	8,06	1,7125
Málaga	1.621.968	3,47	272	1,75	1,9856
Murcia	1.466.818	3,14	766	4,92	0,6376
Navarra	640.790	1,37	750	4,82	0,2845
Orense	322.293	0,69	108	0,69	0,9937
Asturias	1.061.756	2,27	760	4,88	0,4652
Palencia	167.609	0,36	61	0,39	0,9149
Las Palmas	1.100.027	2,35	406	2,61	0,9022
Pontevedra	950.919	2,03	330	2,12	0,9595
Salamanca	342.459	0,73	112	0,72	1,0181
S.C. de Tenerife	1.004.788	2,15	348	2,23	0,9614
Cantabria	588.656	1,26	682	4,38	0,2874
Segovia	159.303	0,34	52	0,33	1,0201
Sevilla	1.941.355	4,15	339	2,18	1,9069
Soria	92.221	0,20	34	0,22	0,9032
Tarragona	800.962	1,71	113	0,73	2,3602
Teruel	140.365	0,30	82	0,53	0,5700
Toledo	699.136	1,49	258	1,66	0,9023
Valencia	2.548.898	5,45	588	3,78	1,4434
Valladolid	529.157	1,13	160	1,03	1,1012
Vizcaya	1.151.905	2,46	478	3,07	0,8024
Zamora	185.432	0,40	66	0,42	0,9355
Zaragoza	960.111	2,05	485	3,11	0,6592
Ceuta	84.963	0,18	95	0,61	0,2978
Melilla	84.509	0,18	77	0,49	0,3655

*Padrón municipal de habitantes (Instituto Nacional de Estadística, 2014a)

**Encuesta TIC-H (Instituto Nacional de Estadística, 2014b)

OLEADA DE 2018					
Provincia	Población* (N)	Población* (%)	Muestra** (N)	Muestra** (%)	Factor de ponderación
Álava	326.574	0,70	149	0,84	0,8386
Albacete	390.032	0,84	212	1,19	0,7040
Alicante	1.825.332	3,92	436	2,45	1,6019
Almería	706.672	1,52	116	0,65	2,3310
Ávila	160.700	0,35	90	0,51	0,6832
Badajoz	679.884	1,46	583	3,27	0,4462
Baleares	1.115.999	2,40	602	3,38	0,7093
Barcelona	5.576.037	11,97	1.040	5,84	2,0515
Burgos	358.171	0,77	156	0,88	0,8785
Cáceres	400.036	0,86	348	1,95	0,4398
Cádiz	1.239.435	2,66	296	1,66	1,6022
Castellón	575.470	1,24	146	0,82	1,5082
Ciudad Real	502.578	1,08	237	1,33	0,8114
Córdoba	788.219	1,69	183	1,03	1,6481
Coruña	1.120.294	2,41	513	2,88	0,8356
Cuenca	198.718	0,43	109	0,61	0,6976
Gerona	755.716	1,62	130	0,73	2,2243
Granada	912.938	1,96	168	0,94	2,0793
Guadalajara	253.310	0,54	81	0,45	1,1966
Guipúzcoa	719.282	1,54	305	1,71	0,9024
Huelva	518.930	1,11	108	0,61	1,8385
Huesca	219.702	0,47	129	0,72	0,6517
Jaén	643.484	1,38	137	0,77	1,7972
León	468.316	1,01	217	1,22	0,8258
Lérida	432.384	0,93	64	0,36	2,5851
La Rioja	315.381	0,68	880	4,94	0,1371
Lugo	333.634	0,72	140	0,79	0,9119
Madrid	6.507.184	13,97	1.801	10,11	1,3825
Málaga	1.630.615	3,50	315	1,77	1,9807
Murcia	1.470.273	3,16	827	4,64	0,6803
Navarra	643.234	1,38	820	4,60	0,3001
Orense	311.680	0,67	142	0,80	0,8399
Asturias	1.034.960	2,22	924	5,19	0,4286
Palencia	163.390	0,35	82	0,46	0,7624
Las Palmas	1.100.480	2,36	395	2,22	1,0660
Pontevedra	942.731	2,02	373	2,09	0,9671
Salamanca	333.603	0,72	120	0,67	1,0637
S.C. de Tenerife	1.007.641	2,16	345	1,94	1,1176
Cantabria	580.295	1,25	724	4,06	0,3067
Segovia	154.184	0,33	52	0,29	1,1345
Sevilla	1.939.527	4,16	400	2,24	1,8553
Soria	88.903	0,19	47	0,26	0,7238
Tarragona	791.693	1,70	102	0,57	2,9699
Teruel	135.562	0,29	98	0,55	0,5293
Toledo	686.841	1,47	297	1,67	0,8849
Valencia	2.540.707	5,46	702	3,94	1,3848
Valladolid	521.130	1,12	219	1,23	0,9105
Vizcaya	1.148.302	2,47	563	3,16	0,7804
Zamora	177.404	0,38	78	0,44	0,8703
Zaragoza	953.486	2,05	637	3,57	0,5727
Ceuta	84.959	0,18	75	0,42	0,4334
Melilla	86.120	0,18	107	0,60	0,3080

*Padrón municipal de habitantes (Instituto Nacional de Estadística, 2017)

**Encuesta TIC-H (Instituto Nacional de Estadística, 2018)

ANEXO 2. TABULACIÓN ESTADÍSTICA

Tabla XXXIX. Porcentaje de conexión en el hogar mediante ADSL + Fibra óptica según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018)

VARIABLE	CATEGORÍA	PORCENTAJES (%)				SIG* y [ETA]***			
		2006	2010	2014	2018	2006	2010	2014	2018
TOTAL	Total muestra	24,8	54,6	64,9	75,3	-	-	-	-
SEXO	Hombres	26,5	55,3	64,7	76,2	0,000	0,082	0,616	0,001
	Mujeres	23,3	54,0	65,1	74,5	[0,05]	[0,04]	[0,03]	[0,03]
EDAD	16-19 años	42,6	75,4	80,0	87,7	0,000	0,000	0,000	0,000
	20-24 años	37,3	73,2	78,4	87,5	[0,25]	[0,35]	[0,31]	[0,28]
	25-29 años	28,8	64,7	70,4	87,9				
	30-34 años	25,9	62,1	67,6	80,3				
	35-39 años	28,1	62,0	70,7	83,5				
	40-44 años	31,2	63,8	75,4	82,1				
	45-49 años	33,0	68,2	76,8	83,3				
	50-54 años	29,4	65,1	74,8	79,4				
	55-59 años	22,2	51,0	64,8	75,0				
	60-64 años	10,6	38,3	55,4	69,1				
	65-69 años	8,0	24,5	42,5	59,5				
	70-74 años	3,6	18,6	27,2	46,4				
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	9,4	26,7	33,0	44,2	0,000	0,000	0,000	0,000
	Secundarios obligatorios	21,7	52,5	59,6	72,9	[0,30]	[0,46]	[0,38]	[0,27]
	Bachillerato y FP Medio	33,4	67,9	74,6	84,4				
	FP Superior	32,9	70,5	76,3	87,2				
	Universitarios	43,0	79,0	87,0	91,0				
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	30,3	68,3	78,3	84,7	0,000	0,000	0,000	0,000
	Trabaja por cuenta propia	31,5	64,1	72,2	79,3	[0,29]	[0,44]	[0,41]	[0,38]
	Parado	22,7	49,7	57,2	70,1				
	Estudiante	46,7	81,2	83,5	89,9				
	Labores del hogar	15,8	38,7	47,6	56,9				
	Pensionista	6,8	26,5	44,2	59,4				
	Otra situación	27,6	41,6	44,8	66,4				
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	30,2	62,4	72,3	81,5	0,000	0,000	0,000	0,000
	Densidad intermedia	25,5	58,1	63,2	73,7	[0,15]	[0,19]	[0,17]	[0,19]
	Densidad baja	14,8	38,6	52,0	58,4				

Datos: *Porcentaje de conexión mediante ADSL + Fibra Óptica

Significatividad ANOVA de la diferencia entre grupos; *Grado de asociación ETA

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XL. Porcentaje de conexión en el hogar mediante ADSL según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018)

VARIABLE	CATEGORÍA	PORCENTAJES (%)				SIG* y [ETA]***			
		2006	2010	2014	2018	2006	2010	2014	2018
TOTAL	Total muestra	24,6	45,2	50,1	30,9	-	-	-	-
SEXO	Hombres	26,3	45,9	50,0	30,5	0,000	0,138	0,730	0,364
	Mujeres	23,1	44,7	50,3	31,2	[0,04]	[0,03]	[0,02]	[0,01]
EDAD	16-19 años	42,4	62,6	61,1	32,4	0,000	0,000	0,000	0,000
	20-24 años	37,0	59,5	58,6	33,1	[0,25]	[0,28]	[0,23]	[0,10]
	25-29 años	28,5	54,6	56,2	36,6				
	30-34 años	25,7	51,1	54,5	29,2				
	35-39 años	27,9	50,6	54,8	31,9				
	40-44 años	31,0	52,6	57,8	32,0				
	45-49 años	32,8	56,6	58,6	35,1				
	50-54 años	29,2	53,8	57,3	34,0				
	55-59 años	21,8	42,6	49,6	33,6				
	60-64 años	10,4	31,5	43,6	30,7				
	65-69 años	8,0	21,2	32,1	23,7				
	70-74 años	3,5	15,7	21,5	20,5				
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	9,4	21,8	26,6	20,2	0,000	0,000	0,000	0,000
	Secundarios obligatorios	21,5	43,0	46,6	32,4	[0,30]	[0,39]	[0,36]	[0,09]
	Bachillerato y FP Medio	33,2	56,3	57,8	34,3				
	FP Superior	32,1	57,1	57,1	34,9				
	Universitarios	42,6	66,9	65,9	32,6				
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	30,0	56,1	60,4	32,4	0,000	0,000	0,000	0,000
	Trabaja por cuenta propia	30,9	53,5	55,9	40,0	[0,29]	[0,37]	[0,31]	[0,11]
	Parado	22,6	42,0	44,6	29,9				
	Estudiante	46,6	66,9	63,2	34,8				
	Labores del hogar	15,8	31,4	37,4	26,3				
	Pensionista	6,8	22,6	33,5	25,1				
	Otra situación	27,1	35,7	39,4	29,0				
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	29,9	49,6	50,4	24,1	0,000	0,000	0,000	0,000
	Densidad intermedia	25,3	48,5	53,4	36,5	[0,15]	[0,13]	[0,05]	[0,18]
	Densidad baja	14,6	35,3	46,9	46,2				

Datos: *Porcentaje de conexión mediante ADSL

Significatividad ANOVA de la diferencia entre grupos; *Grado de asociación ETA

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLI. Porcentaje de conexión en el hogar mediante Fibra Óptica según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018)

VARIABLE	CATEGORÍA	PORCENTAJES (%)				SIG* y [ETA]***			
		2006	2010	2014	2018	2006	2010	2014	2018
TOTAL	Total muestra	0,3	10,0	15,5	51,8	-	-	-	-
SEXO	Hombres	0,3	10,2	15,3	53,4	0,454	0,421	0,600	0,000
	Mujeres	0,3	9,8	15,6	50,4	[0,01]	[0,02]	[0,01]	[0,03]
EDAD	16-19 años	0,1	14,0	20,6	65,5	0,274	0,000	0,000	0,000
	20-24 años	0,3	14,3	21,4	64,1	[0,03]	[0,12]	[0,11]	[0,18]
	25-29 años	0,5	11,0	15,5	58,7				
	30-34 años	0,3	12,3	13,3	56,6				
	35-39 años	0,3	11,9	16,6	56,6				
	40-44 años	0,5	11,9	18,2	57,2				
	45-49 años	0,2	12,2	19,0	56,0				
	50-54 años	0,2	11,6	18,1	55,0				
	55-59 años	0,4	8,9	15,7	49,4				
	60-64 años	0,2	6,9	12,3	46,5				
	65-69 años	0,2	3,6	11,3	41,1				
	70-74 años	0,1	3,0	5,8	30,7				
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	0,1	5,1	6,6	26,4	0,000	0,000	0,000	0,000
	Secundarios obligatorios	0,2	9,9	13,4	46,2	[0,05]	[0,14]	[0,19]	[0,20]
	Bachillerato y FP Medio	0,3	12,3	17,7	58,4				
	FP Superior	0,8	14,4	20,0	59,9				
	Universitarios	0,6	13,0	22,4	67,2				
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	0,4	12,9	18,6	60,2	0,001	0,000	0,000	0,000
	Trabaja por cuenta propia	0,7	11,6	16,9	48,3	[0,04]	[0,16]	[0,15]	[0,28]
	Parado	0,1	8,1	13,2	47,0				
	Estudiante	0,1	15,4	22,2	66,8				
	Labores del hogar	0,1	7,4	10,4	35,9				
	Pensionista	0,1	4,2	11,4	39,6				
	Otra situación	0,5	6,4	6,1	43,1				
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	0,4	13,5	22,9	65,5	0,045	0,000	0,000	0,000
	Densidad intermedia	0,3	10,3	10,1	42,7	[0,02]	[0,13]	[0,20]	[0,25]
	Densidad baja	0,2	3,6	5,6	15,2				

Datos: *Porcentaje de conexión mediante Fibra Óptica

Significatividad ANOVA de la diferencia entre grupos; *Grado de asociación ETA

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLII. Porcentaje de conexión en el hogar mediante banda ancha móvil según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2006, 2010, 2014, 2018)

VARIABLE	CATEGORÍA	PORCENTAJES (%)				SIG* y [ETA]***			
		2006	2010	2014	2018	2006	2010	2014	2018
TOTAL	Total muestra	6,7	7,2	50,1	73,9	-	-	-	-
SEXO	Hombres	7,6	7,8	49,4	74,1	0,000	0,014	0,127	0,554
	Mujeres	6,0	6,8	50,7	73,7	[0,04]	[0,03]	[0,01]	[0,00]
EDAD	16-19 años	8,8	10,5	66,6	85,1	0,000	0,000	0,000	0,000
	20-24 años	9,5	11,9	65,3	84,6	[0,12]	[0,15]	[0,31]	[0,29]
	25-29 años	10,7	11,7	59,2	85,6				
	30-34 años	8,5	12,9	62,6	83,1				
	35-39 años	7,6	9,7	62,8	85,2				
	40-44 años	6,9	8,8	66,9	81,5				
	45-49 años	8,7	7,5	60,3	80,3				
	50-54 años	9,4	6,3	52,1	79,0				
	55-59 años	4,9	5,2	43,3	71,7				
	60-64 años	2,9	2,8	37,2	65,5				
	65-69 años	1,5	1,6	21,6	56,2				
	70-74 años	1,3	1,2	11,3	43,8				
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	2,0	2,7	21,4	46,3	0,000	0,000	0,000	0,000
	Secundarios obligatorios	6,1	5,9	47,0	74,5	[0,16]	[0,16]	[0,41]	[0,26]
	Bachillerato y FP Medio	9,5	9,6	58,4	80,0				
	FP Superior	10,1	9,1	62,8	83,1				
	Universitarios	11,4	12,4	67,7	84,2				
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	9,0	9,9	64,9	82,7	0,000	0,000	0,000	0,000
	Trabaja por cuenta propia	6,0	9,7	57,6	80,0	[0,14]	[0,16]	[0,41]	[0,30]
	Parado	7,1	6,4	46,9	71,0				
	Estudiante	11,7	12,3	67,6	85,7				
	Labores del hogar	3,9	3,7	29,8	60,2				
	Pensionista	2,4	1,8	24,0	56,0				
	Otra situación	2,9	3,5	30,9	61,8				
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	9,8	7,6	53,6	76,6	0,000	0,000	0,000	0,000
	Densidad intermedia	5,6	8,8	50,1	73,2	[0,13]	[0,05]	[0,09]	[0,10]
	Densidad baja	2,2	5,4	43,3	63,9				

Datos: *Porcentaje de conexión mediante banda ancha móvil

Significatividad ANOVA de la diferencia entre grupos; *Grado de asociación ETA

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLIII. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2017) [1/2]

VARIABLE	CATEGORÍA	Copiar y mover ficheros		Transferir ficheros		Uso procesador de texto		Instalar software		Creación presentaciones electrónicas	
		% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³
TOTAL	Total muestra	54,3	-	50,8	-	48,5	-	48,2	-	36,1	-
SEXO	Hombres	58,7	0,000	55,4	0,000	51,5	0,000	54,0	0,000	38,8	0,000
	Mujeres	50,5	[0,08]	46,8	[0,09]	45,8	[0,06]	43,1	[0,11]	33,8	[0,05]
EDAD	16-19 años	87,0	0,000	78,8	0,000	83,6	0,000	79,1	0,000	84,4	0,000
	20-24 años	86,4	[0,45]	80,3	[0,42]	78,6	[0,43]	82,7	[0,41]	73,2	[0,44]
	25-29 años	78,7		77,8		70,4		76,1		54,2	
	30-34 años	74,7		70,8		66,3		70,9		51,1	
	35-39 años	73,3		70,7		64,3		70,4		48,0	
	40-44 años	67,8		64,0		60,1		62,8		46,0	
	45-49 años	63,7		58,2		56,5		55,3		42,0	
	50-54 años	55,7		52,0		49,1		47,4		36,2	
	55-59 años	41,0		38,3		36,9		33,2		23,1	
	60-64 años	30,9		26,6		27,7		22,8		14,8	
	65-69 años	22,2		21,1		18,8		15,1		9,7	
	70-74 años	14,4		12,9		13,1		9,9		5,1	
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	10,6	0,000	9,3	0,000	7,7	0,000	11,1	0,000	4,2	0,000
	Sec. obligatorios	39,7	[0,55]	38,7	[0,50]	29,9	[0,56]	40,0	[0,43]	22,4	[0,46]
	Bach. y FP Medio	64,3		59,7		55,9		57,1		38,4	
	FP Superior	75,0		71,6		68,6		64,3		55,1	
	Universitarios	86,6		79,6		84,8		71,8		65,8	
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	71,0	0,000	66,8	0,000	63,8	0,000	62,4	0,000	47,8	0,000
	Trabaja por c. propia	63,1	[0,46]	58,5	[0,42]	56,1	[0,43]	56,0	[0,41]	42,2	[0,44]
	Parado	46,6		43,4		40,0		44,3		27,5	
	Estudiante	90,9		83,9		87,2		83,3		87,2	
	Labores del hogar	15,7		16,5		12,0		17,0		5,8	
	Pensionista	23,6		21,4		20,1		17,8		9,9	
	Otra situación	45,6		39,5		41,2		41,9		29,3	
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	59,9	0,000	56,0	0,000	54,7	0,000	52,3	0,000	40,8	0,000
	Densidad intermedia	53,4	[0,13]	50,0	[0,12]	47,4	[0,15]	47,3	[0,10]	35,0	[0,11]
	Densidad baja	43,9		41,1		37,0		40,7		27,7	

Datos: ¹Porcentaje (%) de cada uso; ²Significatividad de la diferencia entre grupos (ANOVA); ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLIV. Tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2017) [2/2]

VARIABLE	CATEGORÍA	Uso hoja de cálculo		Edición foto, vídeo y audio		Cambiar configuración software		Uso avanzado hoja de cálculo		Uso de lenguaje de programación	
		% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³	% ¹	Sig ² [ETA] ³
TOTAL	Total muestra	34,3	-	34,2	-	22,2	-	21,4	-	5,2	-
SEXO	Hombres	38,6	0,000	37,4	0,000	29,1	0,000	25,6	0,000	7,7	0,000
	Mujeres	30,6	[0,08]	31,4	[0,06]	16,2	[0,16]	17,8	[0,10]	3,0	[0,11]
EDAD	16-19 años	58,4	0,000	65,3	0,000	34,8	0,000	34,4	0,000	16,6	0,000
	20-24 años	55,2	[0,34]	64,6	[0,36]	45,0	[0,29]	33,7	[0,27]	14,9	[0,19]
	25-29 años	47,1		52,1		35,9		31,2		10,0	
	30-34 años	48,3		50,2		35,5		32,0		9,1	
	35-39 años	46,8		47,5		33,5		31,7		7,4	
	40-44 años	45,9		42,9		30,4		30,1		6,6	
	45-49 años	42,5		39,8		24,8		27,7		4,8	
	50-54 años	37,1		33,3		19,0		22,2		4,0	
	55-59 años	24,0		22,3		15,0		14,1		2,1	
	60-64 años	17,0		16,3		9,9		9,0		1,2	
	65-69 años	10,3		11,8		5,1		4,5		0,9	
	70-74 años	6,0		6,1		2,9		2,6		0,0	
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	3,2	0,000	6,1	0,000	2,7	0,000	1,2	0,000	0,5	0,000
	Sec. obligatorios	19,1	[0,47]	25,4	[0,37]	15,0	[0,30]	9,2	[0,39]	3,3	[0,14]
	Bach. y FP Medio	37,9		40,0		25,7		22,5		6,2	
	FP Superior	51,8		48,0		35,2		35,4		9,5	
	Universitarios	64,0		54,7		36,6		43,3		8,3	
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	48,2	0,000	43,6	0,000	30,2	0,000	32,0	0,000	6,7	0,000
	Trabaja por c. propia	43,9	[0,39]	38,1	[0,33]	27,6	[0,27]	25,2	[0,31]	4,9	[0,18]
	Parado	23,1		31,9		17,7		13,0		3,5	
	Estudiante	63,6		68,4		40,3		40,0		17,1	
	Labores del hogar	5,2		8,9		5,0		2,9		0,9	
	Pensionista	10,4		12,8		6,5		4,7		0,9	
	Otra situación	25,4		29,3		20,2		14,8		6,1	
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	38,9	0,000	38,1	0,000	25,5	0,000	25,1	0,000	6,1	0,000
	Densidad intermedia	33,4	[0,11]	32,6	[0,09]	20,8	[0,09]	20,3	[0,10]	4,9	[0,05]
	Densidad baja	25,8		28,0		16,9		15,2		3,6	

Datos: ¹Porcentaje (%) de cada uso; ²Significatividad de la diferencia entre grupos (ANOVA); ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLV. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018) [1/2]

VARIABLE	CATEGORÍA	Búsqueda de información sobre bienes y servicios	Correo electrónico	Vídeo en stream	Uso software seguridad	Compra de bienes y servicios	Participar en redes sociales	Información sobre temas de salud	Banca electrónica	Información de AAPP	Escuchar música	Envío formularios AAPP
TOTAL	Total muestra	69,5	66,3	61,0	57,6	55,0	53,3	53,0	48,1	47,7	45,8	40,6
SEXO ¹	Hombres	70,6	68,3	62,5	61,2	57,9	51,3	48,6	50,6	49,7	48,3	41,4
	Mujeres	68,5	64,6	59,7	54,5	52,5	54,9	56,9	45,9	46,0	43,6	39,9
EDAD ¹	16-19 años	80,5	84,1	92,0	77,5	59,4	88,2	47,9	16,3	45,6	88,3	28,6
	20-24 años	85,3	90,7	93,4	76,6	84,8	88,8	63,4	52,8	61,8	85,7	49,3
	25-29 años	85,3	88,7	88,1	73,8	83,3	83,7	66,1	64,6	65,1	77,6	53,8
	30-34 años	85,0	84,3	83,3	66,5	78,8	80,9	67,6	67,6	61,9	71,3	51,6
	35-39 años	84,8	84,9	81,3	69,4	77,8	74,8	69,4	67,6	65,7	63,5	54,9
	40-44 años	84,6	83,2	77,2	70,6	73,1	65,3	67,2	66,2	62,3	59,3	52,4
	45-49 años	80,1	77,4	70,6	66,4	65,6	56,7	62,5	60,0	56,8	49,3	50,2
	50-54 años	77,2	69,1	60,7	62,3	56,6	50,0	59,0	52,5	53,8	39,6	45,7
	55-59 años	67,4	57,5	49,6	54,7	45,4	39,9	50,2	44,0	42,9	32,2	37,5
	60-64 años	53,9	47,6	40,1	42,9	32,0	32,7	38,5	33,6	32,8	23,6	30,0
	65-69 años	41,6	35,7	28,4	32,3	22,2	23,9	30,9	25,6	22,0	16,5	20,8
	70-74 años	26,4	25,1	16,6	23,7	15,0	14,7	19,5	16,8	13,6	10,7	13,1
NIVEL DE ESTUDIOS ¹	Hasta primarios	24,6	16,2	20,2	15,6	9,2	21,0	15,0	8,3	7,4	12,4	7,1
	Sec. obligatorios	63,2	54,1	57,1	46,9	41,8	53,3	46,8	31,6	34,1	41,8	26,2
	Bach. y FP Medio	81,0	80,1	71,2	68,0	66,1	62,6	61,1	56,8	56,6	53,9	47,3
	FP Superior	85,7	87,7	74,0	76,8	77,5	64,5	68,1	67,5	62,3	57,5	55,7
	Universitarios	91,9	94,4	80,4	82,2	83,1	64,0	73,9	78,5	77,4	62,4	67,7
SITUACIÓN LABORAL ¹	Trabaja por c. ajena	83,6	82,1	74,5	70,2	72,4	62,8	65,1	66,0	62,7	56,5	55,1
	Trabaja por c. propia	78,3	74,6	64,9	65,1	63,4	55,6	54,2	61,1	48,6	48,4	38,4
	Parado	69,3	63,7	63,2	51,9	48,6	60,0	55,1	37,7	49,1	46,3	36,5
	Estudiante	84,2	90,6	94,0	82,1	73,3	89,4	56,9	33,8	55,8	88,3	41,4
	Labores del hogar	40,3	27,1	32,1	26,7	18,2	31,1	33,4	16,8	17,1	16,7	17,6
	Pensionista	41,8	37,2	29,1	35,1	26,0	24,3	31,0	26,8	23,1	18,6	21,1
	Otra situación	59,8	57,5	50,7	43,6	43,7	45,5	50,2	37,2	39,4	36,2	31,8
TIPO DE HÁBITAT ¹	Densidad alta	73,4	71,8	64,7	61,9	58,7	54,8	57,4	53,0	53,9	48,7	46,0
	Densidad intermedia	66,6	61,4	59,2	54,4	52,6	53,3	49,4	43,5	41,7	44,8	36,5
	Densidad baja	59,9	54,6	49,6	47,2	45,1	46,8	43,1	38,1	35,7	35,7	27,1

SIG ²	SEXO	0,008	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,065
	EDAD	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	Nº DE ESTUDIOS	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	SIT. LABORAL	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	TIPO DE HÁBITAT	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000

ETA ³	SEXO	0,02	0,04	0,03	0,07	0,05	0,04	0,08	0,05	0,04	0,05	0,02
	EDAD	0,41	0,44	0,48	0,33	0,45	0,46	0,32	0,36	0,34	0,46	0,28
	Nº DE ESTUDIOS	0,39	0,44	0,42	0,35	0,42	0,37	0,28	0,37	0,34	0,39	0,30
	SIT. LABORAL	0,51	0,59	0,43	0,48	0,53	0,31	0,41	0,50	0,49	0,35	0,44
	TIPO DE HÁBITAT	0,10	0,14	0,10	0,11	0,10	0,05	0,11	0,12	0,14	0,09	0,14

Datos: ¹Porcentaje (%) de cada uso; ²Significatividad de la diferencia entre grupos (ANOVA); ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLVI. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat (2018)
[2/2]

VARIABLE	CATEGORÍA	Descarga formularios AAPP	TV online	Concertar una cita con el médico	Almacenamiento online	Vídeo en stream comercial	Llamadas telefónicas	Juegos y descargas de juegos	Alojamiento (economía colaborativa)	Venta de bienes y servicios	Transporte (economía colaborativa)
TOTAL	Total muestra	37,3	35,9	35,1	32,5	30,9	28,8	25,7	17,0	10,2	7,4
SEXO ¹	Hombres	39,2	38,3	31,5	34,9	32,9	28,6	27,4	17,3	11,7	7,5
	Mujeres	35,7	33,8	38,3	30,5	29,2	28,9	24,1	16,7	8,9	7,2
EDAD ¹	16-19 años	32,9	64,2	23,0	60,8	55,3	53,1	64,3	11,2	10,3	8,4
	20-24 años	51,8	66,2	34,9	60,6	56,6	55,3	57,1	33,7	18,5	22,4
	25-29 años	51,4	62,2	46,1	53,2	56,1	47,4	47,2	36,2	21,3	20,1
	30-34 años	49,2	52,0	47,7	46,6	49,2	44,3	37,9	27,7	20,7	14,3
	35-39 años	52,0	48,8	49,7	43,8	44,7	37,7	33,6	26,6	16,4	11,8
	40-44 años	48,4	43,6	47,2	40,9	37,5	32,1	31,0	21,9	13,2	7,9
	45-49 años	46,2	38,2	43,8	35,7	33,9	28,4	24,5	19,4	11,2	6,5
	50-54 años	43,0	33,3	37,5	30,4	25,6	25,0	18,0	16,2	8,8	6,0
	55-59 años	32,4	27,8	31,0	23,1	23,0	22,5	18,3	12,3	7,0	4,3
	60-64 años	24,2	19,9	25,3	17,9	14,8	18,4	13,1	8,6	3,8	2,1
	65-69 años	15,9	13,6	19,1	12,2	11,2	13,4	10,5	5,1	2,8	1,5
	70-74 años	10,4	10,6	13,0	9,8	8,9	10,7	7,0	3,0	1,6	1,5
NIVEL DE ESTUDIOS ¹	Hasta primarios	4,1	8,3	9,6	5,7	6,3	10,1	9,6	2,4	1,8	1,1
	Sec. obligatorios	20,7	30,0	28,0	23,6	24,8	23,8	27,6	9,1	8,9	3,8
	Bach. y FP Medio	43,0	42,3	40,5	38,4	36,3	32,8	32,6	18,2	11,7	8,3
	FP Superior	50,9	46,0	49,8	42,2	38,7	31,9	34,0	21,3	14,9	7,9
	Universitarios	68,2	52,4	50,4	52,3	47,3	42,6	25,7	33,1	14,3	14,7
SITUACIÓN LABORAL ¹	Trabaja por c. ajena	50,8	44,2	45,6	40,6	39,8	33,5	29,5	24,9	13,7	10,3
	Trabaja por c. propia	40,9	35,8	31,6	39,9	32,2	30,4	21,6	19,2	11,6	7,4
	Parado	31,4	34,7	37,4	26,9	26,6	29,0	27,1	12,6	11,5	6,2
	Estudiante	46,6	67,7	28,9	64,4	58,1	55,3	60,5	21,3	11,8	15,1
	Labores del hogar	11,8	15,4	21,5	9,4	10,6	16,1	13,6	3,9	4,1	1,3
	Pensionista	17,2	15,9	19,5	13,6	12,6	13,8	11,2	5,4	3,1	1,9
	Otra situación	27,5	31,3	34,6	27,4	25,6	25,9	24,6	11,0	7,7	2,8
TIPO DE HÁBITAT ¹	Densidad alta	42,7	39,1	38,3	36,1	35,2	32,2	27,9	19,2	11,3	9,5
	Densidad intermedia	32,3	34,1	34,9	29,6	27,6	26,3	24,1	14,8	9,5	5,1
	Densidad baja	26,4	26,5	22,7	24,3	20,7	20,1	19,9	12,8	7,2	3,5

SIG ²	SEXO	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,672	0,000	0,396	0,000	0,438
	EDAD	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	Nº DE ESTUDIOS	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	SIT. LABORAL	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
	TIPO DE HÁBITAT	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000

ETA ³	SEXO	0,04	0,05	0,07	0,05	0,04	0,00	0,04	0,01	0,05	0,01
	EDAD	0,29	0,34	0,25	0,32	0,33	0,28	0,34	0,25	0,20	0,21
	Nº DE ESTUDIOS	0,31	0,30	0,22	0,31	0,29	0,23	0,27	0,22	0,14	0,16
	SIT. LABORAL	0,47	0,32	0,31	0,34	0,30	0,24	0,18	0,29	0,15	0,19
	TIPO DE HÁBITAT	0,13	0,09	0,11	0,09	0,11	0,10	0,06	0,07	0,05	0,10

Datos: ¹Porcentaje (%) de cada uso; ²Significatividad de la diferencia entre grupos (ANOVA); ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLVII. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018). [1/2]

VARIABLE	CATEGORÍA	Búsqueda de información sobre bienes y servicios	Correo electrónico	Vídeo en stream	Uso software seguridad	Compra de bienes y servicios	Participar en redes sociales	Información sobre temas de salud	Banca electrónica	Información de AAPP	Escuchar música	Envío formularios AAPP
SEXO	Hombres	0,1	0,6	-0,7	2,5	2,0	-5,0	-4,7	3,9	2,2	-0,4	1,6
	Mujeres	1,2	0,0	-0,7	-1,5	-1,0	1,1	5,9	1,3	0,6	-2,9	1,9
EDAD	16-19 años	-7,0	0,1	13,5	4,7	-10,1	18,3	-18,3	-41,6	-13,4	27,9	-20,8
	20-24 años	-18,1	-8,5	0,8	-9,4	2,7	6,2	-14,8	-15,6	-7,9	14,3	-9,0
	25-29 años	-16,6	-9,1	-3,2	-10,9	2,4	2,3	-10,9	-2,9	-3,6	7,2	-3,6
	30-34 años	-10,2	-7,1	-2,1	-12,8	3,2	4,8	-4,4	4,5	-2,3	5,6	-2,2
	35-39 años	-8,1	-4,2	-2,0	-7,9	4,0	0,5	-0,8	6,1	3,1	-0,7	2,5
	40-44 años	-2,4	-0,3	-0,7	-1,8	4,0	-4,3	1,4	8,6	3,7	-0,8	3,4
	45-49 años	1,3	1,7	0,0	0,8	3,0	-6,3	2,9	7,8	3,7	-5,1	5,8
	50-54 años	7,5	2,1	-1,8	4,2	1,2	-5,8	6,3	6,3	6,8	-8,6	6,4
	55-59 años	9,5	1,9	-2,4	6,5	-0,6	-6,4	6,4	5,7	3,9	-7,8	4,9
	60-64 años	9,3	4,9	0,2	5,8	-3,4	-2,9	4,8	4,1	2,7	-7,2	4,9
	65-69 años	9,2	4,6	-0,7	5,3	-3,6	-2,0	6,4	4,1	0,1	-5,9	2,4
	70-74 años	4,6	4,2	-2,9	5,6	-2,3	-2,7	3,0	2,4	-1,0	-4,4	0,9
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	7,3	-0,4	4,7	1,2	-4,5	7,1	1,9	-3,1	-4,2	0,4	-2,7
	Sec. obligatorios	7,3	0,5	7,0	0,4	-2,6	8,6	4,6	-5,4	-3,5	3,2	-5,3
	Bach. y FP Medio	0,1	2,5	-1,3	0,7	1,9	-2,1	0,0	3,2	2,1	-1,9	1,7
	FP Superior	-3,7	1,9	-6,1	2,4	6,5	-6,9	0,5	8,3	2,1	-4,2	5,4
	Universitarios	-8,8	-2,2	-9,9	-1,6	3,2	-16,6	-2,2	11,8	9,5	-7,2	10,9
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	-3,2	-1,3	-3,4	-2,1	3,4	-6,7	-0,6	8,5	4,1	-3,5	6,2
	Trabaja por c. propia	4,3	3,6	-1,5	3,5	4,6	-3,5	-1,7	12,1	-1,3	-2,7	-3,3
	Parado	3,2	0,3	3,9	-3,1	-3,9	7,2	5,1	-6,0	4,6	0,7	-0,8
	Estudiante	-13,6	-3,2	6,4	0,8	-4,3	11,3	-17,0	-30,9	-10,1	20,8	-13,7
	Labores del hogar	9,5	-2,5	4,5	1,1	-6,3	6,4	10,1	-3,6	-3,7	-4,6	0,2
	Pensionista	7,5	4,3	-1,7	6,6	-1,3	-3,1	5,0	4,1	0,0	-5,1	1,7
	Otra situación	2,6	2,6	-0,6	-4,0	-1,8	-0,3	6,9	-0,7	0,8	-3,4	-0,5
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	-1,6	-0,1	-2,5	-0,5	-0,8	-5,2	0,7	3,3	3,3	-3,0	3,7
	Densidad intermedia	2,4	-0,3	1,6	0,9	1,6	1,9	0,8	1,0	-1,7	0,5	0,3
	Densidad baja	6,4	3,3	1,7	2,7	2,7	4,1	2,7	2,7	-0,3	-1,2	-3,1

Datos: Porcentaje (%) de frecuencias observadas – frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLVIII. Usos de Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tipo de hábitat. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018). [2/2]

VARIABLE	CATEGORÍA	Descarga formularios AAPP	TV online	Concertar una cita con el médico	Almacenamiento online	Vídeo en stream comercial	Llamadas telefónicas	Juegos y descargas de juegos	Alojamiento (economía colaborativa)	Presentación formularios AAPP	Venta de bienes y servicios	Transporte (economía colaborativa)
SEXO	Hombres	2,2	0,3	-3,2	0,4	0,3	-2,1	-1,0	0,1	1,1	-0,3	2,2
	Mujeres	0,3	-2,5	5,2	-2,4	-1,9	-0,5	-3,0	0,4	-1,2	-0,2	0,3
EDAD	16-19 años	-13,0	17,0	-20,0	18,0	14,9	15,0	29,1	-10,1	-2,8	-1,3	-13,0
	20-24 años	-2,4	10,5	-16,0	10,1	8,9	10,3	15,5	8,6	2,9	11,0	-2,4
	25-29 años	-2,1	7,2	-4,1	3,4	9,1	3,0	6,2	11,4	6,0	8,9	-2,1
	30-34 años	-0,8	0,6	0,8	0,1	5,2	2,8	-0,5	4,6	6,4	3,8	-0,8
	35-39 años	3,3	-1,3	4,0	-1,6	1,8	-2,8	-3,8	4,0	2,4	1,6	3,3
	40-44 años	2,7	-3,3	4,4	-1,6	-2,7	-5,8	-4,0	0,8	0,2	-1,7	2,7
	45-49 años	4,8	-4,3	5,0	-2,8	-2,5	-6,0	-7,2	0,2	-0,6	-2,2	4,8
	50-54 años	6,4	-4,4	3,2	-3,7	-6,6	-5,4	-10,1	-0,7	-1,6	-1,7	6,4
	55-59 años	2,0	-3,5	2,5	-5,2	-3,8	-2,8	-5,0	-1,8	-1,7	-2,1	2,0
	60-64 años	0,8	-4,1	3,4	-3,8	-5,8	-1,0	-4,8	-2,2	-2,9	-2,8	0,8
	65-69 años	-1,1	-3,9	3,1	-3,7	-3,7	-0,7	-2,6	-2,8	-2,0	-2,1	-1,1
	70-74 años	-1,0	-1,2	2,3	-0,9	-1,1	1,2	-1,8	-2,3	-1,6	-0,9	-1,0
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta primarios	-5,0	-1,1	1,1	-2,7	-1,7	2,5	2,7	-1,8	-0,8	-0,8	-5,0
	Sec. obligatorios	-8,6	-0,2	0,5	-3,7	-1,0	-0,5	5,1	-4,5	0,5	-2,4	-8,6
	Bach. y FP Medio	0,6	-1,3	0,8	-1,1	-1,0	-2,4	0,0	-1,4	-0,4	-0,7	0,6
	FP Superior	4,0	-2,2	5,9	-1,5	-2,6	-7,0	-2,0	-0,4	1,4	-2,0	4,0
	Universitarios	15,3	-2,0	0,9	3,0	0,8	-1,3	-14,9	8,6	-0,8	3,5	15,3
SITUACIÓN LABORAL	Trabaja por c. ajena	5,2	-2,6	2,8	-1,8	-0,3	-4,4	-5,5	3,8	0,6	0,7	5,2
	Trabaja por c. propia	2,1	-4,2	-4,8	3,7	-1,9	-1,8	-8,2	1,2	0,5	-0,7	2,1
	Parado	-3,3	-1,0	4,8	-5,4	-3,9	0,2	0,5	-3,5	1,6	-1,1	-3,3
	Estudiante	-4,7	15,0	-19,2	16,6	12,9	12,7	21,1	-2,5	-2,9	4,3	-4,7
	Labores del hogar	-4,4	-1,2	6,3	-5,7	-3,7	2,7	1,2	-3,6	-0,5	-2,1	-4,4
	Pensionista	-0,8	-2,6	2,6	-3,1	-3,3	-1,2	-2,7	-2,9	-2,1	-1,9	-0,8
	Otra situación	-2,6	0,5	6,4	-0,6	-0,8	1,0	1,6	-2,9	-0,9	-3,5	-2,6
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	3,3	-1,3	1,4	-0,5	0,5	-0,5	-2,3	1,0	0,0	1,3	3,3
	Densidad intermedia	-1,5	-0,5	3,3	-1,8	-2,0	-1,7	-1,8	-0,8	-0,1	-2,0	-1,5
	Densidad baja	-1,7	-2,3	-3,6	-1,8	-4,0	-3,2	-1,7	-0,2	-0,8	-2,4	-1,7

Datos: Porcentaje (%) de frecuencias observadas – frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE

ANEXOS

Tabla XLIX. Equipos tecnológicos en el hogar de los jóvenes españoles según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).

Equipos TIC en el hogar (%) ¹	TO	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
		H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Teléfono móvil	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Televisión en la vivienda	98,9	99,1	98,7	99,5	98,5	98,7	97,8	99,3	99,7	99,7	97,2	98,8	99,3	98,5
Acceso a Internet	97,0	96,2	97,8	98,8	97,0	95,5	85,8	96,2	97,4	99,6	99,8	97,5	99,1	92,1
Ordenador	91,3	91,2	91,3	94,2	91,7	88,4	68,3	86,5	93,7	97,2	98,5	91,9	96,6	80,6
Teléfono fijo	74,1	74,2	74,0	81,5	76,2	66,2	47,7	70,1	79,0	77,6	79,8	71,1	85,7	62,5
Tablet	65,7	64,4	66,9	70,2	63,1	63,9	43,7	61,6	66,8	69,1	75,1	65,8	71,8	55,4
Radio en la vivienda	61,3	62,5	60,1	68,3	63,1	53,9	52,2	58,0	64,4	65,6	62,5	58,4	70,1	54,0
DVD o Blu-Ray	54,6	53,9	55,2	63,8	51,9	48,9	38,9	52,2	61,6	57,7	52,3	49,7	66,2	48,1
MP3	49,7	50,2	49,2	55,0	50,3	44,8	27,2	44,4	53,1	54,7	56,7	49,4	58,9	35,3
Cadena de música	46,9	48,0	45,9	56,5	49,1	37,2	36,3	44,2	52,9	47,6	46,2	42,1	59,1	39,2
E-reader	28,1	28,0	28,2	31,2	29,2	24,6	8,7	20,0	29,4	32,6	40,5	28,2	33,3	19,1
VHS	25,7	24,5	26,9	33,8	28,5	16,9	12,1	23,3	31,7	26,0	25,6	22,1	35,2	19,7
PROMEDIO DE EQUIPOS ²	7,91	7,90	7,91	8,48	7,96	7,38	6,17	7,54	8,27	8,25	8,33	7,74	8,70	7,01
Significatividad³	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Teléfono móvil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Televisión en la vivienda	-	0,371	-	0,092	-	-	-	0,000	-	-	-	0,322	-	-
Acceso a Internet	-	0,012	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
Ordenador	-	0,986	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
Teléfono fijo	-	0,910	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
Tablet	-	0,145	-	0,002	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
Radio en la vivienda	-	0,194	-	0,000	-	-	-	0,001	-	-	-	0,000	-	-
DVD o Blu-Ray	-	0,469	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
MP3	-	0,571	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
Cadena de música	-	0,234	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
E-reader	-	0,911	-	0,003	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
VHS	-	0,145	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
PROMEDIO DE EQUIPOS	-	0,949	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-	-	0,000	-	-
ETA⁴	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Teléfono móvil	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Televisión en la vivienda	-	0,02	-	0,04	-	-	-	0,10	-	-	-	0,03	-	-
Acceso a Internet	-	0,05	-	0,08	-	-	-	0,20	-	-	-	0,14	-	-
Ordenador	-	0,00	-	0,09	-	-	-	0,28	-	-	-	0,20	-	-
Teléfono fijo	-	0,00	-	0,15	-	-	-	0,19	-	-	-	0,19	-	-
Tablet	-	0,03	-	0,07	-	-	-	0,16	-	-	-	0,12	-	-
Radio en la vivienda	-	0,02	-	0,13	-	-	-	0,08	-	-	-	0,13	-	-
DVD o Blu-Ray	-	0,01	-	0,13	-	-	-	0,12	-	-	-	0,16	-	-
MP3	-	0,01	-	0,09	-	-	-	0,16	-	-	-	0,16	-	-
Cadena de música	-	0,02	-	0,16	-	-	-	0,09	-	-	-	0,17	-	-
E-reader	-	0,00	-	0,06	-	-	-	0,20	-	-	-	0,11	-	-
VHS	-	0,03	-	0,17	-	-	-	0,11	-	-	-	0,15	-	-
PROMEDIO DE EQUIPOS	-	0,00	-	0,19	-	-	-	0,25	-	-	-	0,26	-	-

Datos: ¹Porcentaje (%) de presencia de cada equipo; ²Promedio de equipos tecnológicos en el hogar; ³Significatividad de las diferencias (ANOVA); ⁴Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

ANEXOS

Tabla L. Equipamiento TIC del hogar de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018).

Equipamiento TIC en el hogar	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Televisión en la vivienda	-0,9	-1,5	-9,2	-2,4	6,4	22,9	4,6	-5,7	-5,4	-8,8	1,3	-12,6	11,2
Acceso a Internet	-1,3	0,0	-7,2	-1,4	5,5	12,7	3,8	-5,3	-2,8	-3,6	2,5	-10,1	7,0
Ordenador	0,2	0,0	-4,8	-0,2	4,3	0,1	0,3	-2,3	1,5	1,9	3,2	-5,4	1,1
Teléfono fijo	0,6	0,2	1,5	1,9	-1,7	-7,4	0,4	1,5	0,3	1,8	-0,6	3,3	-1,8
Tablet	-0,8	1,6	-0,7	-2,7	3,8	-5,1	-0,2	-1,9	0,6	5,9	2,2	-1,2	-1,5
Radio en la vivienda	0,8	-1,7	1,1	0,8	-3,0	6,0	-0,4	-0,7	0,8	-2,9	-1,8	1,0	0,1
DVD o Blu-Ray	-0,6	0,6	4,6	-3,1	-1,4	-1,9	0,6	4,1	0,4	-5,5	-3,4	5,2	0,5
MP3	1,3	0,1	1,8	0,9	-0,4	-9,5	-2,0	1,5	3,2	4,8	1,6	4,1	-7,5
Cadena de música	1,0	-1,3	5,4	1,6	-6,2	1,1	-0,4	3,3	-1,8	-3,6	-3,7	6,5	-1,9
E-reader	0,5	0,6	1,3	1,4	-0,7	-11,9	-6,0	0,4	3,8	11,4	1,4	2,5	-4,8
VHS	-0,9	1,4	6,2	2,9	-6,6	-6,9	-0,8	4,9	-0,6	-1,3	-2,7	6,7	-2,4

Datos: % frecuencias observadas - % frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Tabla LI. Forma de conexión a Internet en el hogar de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).

Forma de conexión a Internet (%) ¹	TO	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
		H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
ADSL + FIBRA	85,4	86,5	84,3	88,2	87,8	81,1	61,8	81,6	88,4	88,0	93,3	85,3	91,0	76,1
Fibra Óptica	60,1	61,1	59,2	65,5	59,8	55,8	41,6	54,2	65,9	59,2	67,1	58,9	66,9	51,9
ADSL	32,4	33,5	31,3	32,6	35,6	29,6	21,7	33,2	30,9	33,3	36,3	32,4	35,1	27,7
Banda ancha móvil	84,3	84,2	84,3	85,4	84,7	82,9	76,5	83,9	84,4	86,2	86,4	85,6	85,9	77,9
Significatividad²	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
ADSL + FIBRA	-	0,087		0,000					0,000			0,000		
Fibra Óptica	-	0,300		0,000					0,000			0,000		
ADSL	-	0,196		0,017					0,002			0,012		
Banda ancha móvil	-	0,890		0,272					0,011			0,000		
ETA³	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
ADSL + FIBRA	-	0,03		0,09					0,22			0,15		
Fibra Óptica	-	0,02		0,08					0,15			0,11		
ADSL	-	0,02		0,05					0,08			0,05		
Banda ancha móvil	-	0,00		0,03					0,07			0,08		

Datos: ¹Porcentaje (%); ²Significatividad de las diferencias (ANOVA); ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Tabla LII. Frecuencia de uso de Internet de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).

Frecuencia de uso de Internet (%) ¹	TO	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
		H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Diariamente	90,9	90,4	91,3	91,6	92,0	89,4	66,0	86,1	94,6	96,5	97,4	92,4	94,3	81,2
Con menos frecuencia	7,5	7,5	7,5	7,3	6,7	8,2	19,4	12,4	5,1	3,5	2,6	6,5	5,3	13,6
No usa Internet	1,7	2,1	1,2	1,1	1,3	2,4	14,6	1,5	0,3	0,0	0,0	1,1	0,4	5,2
Significatividad²	-	0,175		0,029					0,000			0,000		
ETA³	-	0,03		0,05					0,33			0,18		

Datos: ¹Porcentaje (%) de columna; ²Significatividad de las diferencias (ANOVA); ³Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Tabla LIII. Equipos tecnológicos usados por los jóvenes para conectarse a Internet (en general y en movilidad) según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).

Equipos usados para conectarse a Internet (%) ¹	TO	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
		H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Teléfono móvil	97,5	96,8	98,2	97,6	98,3	96,9	81,9	97,5	99,0	100,0	99,7	98,4	98,3	93,8
Teléfono móvil [movilidad]	96,3	95,2	97,3	95,4	97,7	95,9	78,0	96,0	97,6	99,7	99,2	97,8	97,0	91,1
Ordenador de cualquier tipo	78,3	79,3	77,4	84,5	79,5	72,2	41,5	65,7	85,1	85,6	94,0	77,9	91,2	57,9
Ordenador portátil	66,6	64,3	68,6	73,0	66,8	60,9	26,5	51,6	73,3	69,6	88,4	68,1	78,7	42,2
Tablet	40,8	38,0	43,5	37,3	40,7	43,9	23,1	31,1	41,6	39,8	58,6	45,6	39,8	30,0
Ordenador de sobremesa	37,4	43,7	31,5	37,7	40,3	34,9	19,7	30,0	38,4	51,5	43,6	38,0	41,6	28,7
PC Portátil [movilidad]	33,7	32,2	35,1	37,4	37,7	27,5	6,7	18,3	39,4	36,9	53,1	34,0	44,5	15,0
Otros dispositivos móviles	20,9	27,7	14,5	23,6	24,0	16,2	12,7	18,4	24,4	22,6	21,7	21,6	25,8	10,9
Tablet [en movilidad]	19,4	18,7	20,0	17,8	21,3	19,2	7,2	11,9	22,6	16,0	30,6	22,6	19,9	10,0
Otros disp. [movilidad]	7,2	8,9	5,6	6,4	9,0	6,4	2,1	4,6	9,0	7,4	9,8	8,4	7,7	3,0
PROMEDIO DE EQUIPOS ²	4,20	4,26	4,14	4,26	4,36	4,02	2,58	3,59	4,45	4,43	5,05	4,35	4,53	3,25
Significatividad ³	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Teléfono móvil	-	0,010		0,129					0,000			0,000		
Teléfono móvil [movilidad]	-	0,002		0,026					0,000			0,000		
Ordenador de cualquier tipo	-	0,224		0,000					0,000			0,000		
Ordenador portátil	-	0,012		0,000					0,000			0,000		
Tablet	-	0,002		0,009					0,000			0,000		
Ordenador de sobremesa	-	0,000		0,046					0,000			0,000		
PC Portátil [movilidad]	-	0,085		0,000					0,000			0,000		
Otros dispositivos móviles	-	0,000		0,000					0,001			0,000		
Tablet [en movilidad]	-	0,393		0,172					0,000			0,000		
Otros disp. [movilidad]	-	0,000		0,040					0,000			0,000		
PROMEDIO DE EQUIPOS	-	0,091		0,000					0,000			0,000		
ETA ⁴	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Teléfono móvil	-	0,05		0,04					0,29			0,12		
Teléfono móvil [movilidad]	-	0,06		0,05					0,28			0,13		
Ordenador de cualquier tipo	-	0,02		0,13					0,36			0,28		
Ordenador portátil	-	0,05		0,11					0,37			0,27		
Tablet	-	0,06		0,06					0,23			0,12		
Ordenador de sobremesa	-	0,13		0,05					0,17			0,09		
PC Portátil [movilidad]	-	0,03		0,10					0,31			0,21		
Otros dispositivos móviles	-	0,16		0,09					0,08			0,13		
Tablet [en movilidad]	-	0,02		0,03					0,20			0,12		
Otros disp. [movilidad]	-	0,07		0,05					0,10			0,08		
PROMEDIO DE EQUIPOS	-	0,03		0,08					0,38			0,26		

Datos: ¹Porcentaje (%) de presencia de cada equipo; ²Promedio de equipos usados para conectarse a Internet;

³Significatividad de las diferencias (ANOVA); ⁴Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Tabla LIV. Equipos TIC utilizados por los jóvenes para conectarse a Internet según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018).

Formas de conexión a Internet	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Teléfono móvil	-3,6	0,4	-4,0	-4,1	2,6	22,4	13,0	-6,5	-5,2	-19,4	-3,5	-9,9	17,7
Teléfono móvil [movilidad]	-3,7	1,0	-4,6	-3,3	3,0	19,4	12,7	-6,3	-4,0	-18,1	-2,6	-9,7	16,1
Ordenador de cualquier tipo	0,0	0,2	4,4	-1,4	-2,2	-5,5	-1,0	1,8	2,6	0,1	-2,5	5,7	-2,2
Ordenador portátil	-2,2	3,9	5,8	-1,1	-1,5	-12,9	-4,4	3,5	-0,1	9,6	0,6	7,0	-8,2
Tablet	-3,0	3,6	-4,1	-1,1	5,4	-1,2	-3,4	-1,5	-3,2	10,0	4,0	-4,4	-1,1
Ordenador de sobremesa	5,4	-5,9	-1,1	1,2	-1,1	-3,0	-2,3	-1,8	11,3	-1,9	-0,9	0,3	-0,3
PC Portátil [movilidad]	-1,2	2,6	3,6	3,6	-3,9	-13,1	-9,8	4,3	1,9	13,5	0,1	8,5	-10,3
Otros dispositivos móviles	6,6	-6,0	2,2	2,5	-3,6	0,2	0,7	2,2	0,4	-3,4	0,1	3,1	-5,1
Tablet [en movilidad]	-0,3	1,5	-1,4	1,9	1,4	-4,1	-4,1	2,7	-3,9	8,1	3,3	-0,6	-4,3
Otros disp. [movilidad]	1,9	-1,3	-0,8	1,8	-0,2	-2,1	-1,3	1,5	0,0	1,4	1,3	0,1	-2,3

Datos: % frecuencias observadas - % frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

ANEXOS

Tabla LV. Tareas relacionadas con la informática que los jóvenes saben realizar según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2017).

Tareas relacionadas con la informática ¹	TO	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
		H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Copiar y mover ficheros	80,1	80,9	79,4	86,2	81,5	74,2	45,6	69,4	83,0	92,9	95,8	81,2	91,5	61,7
Instalar software	76,1	77,1	75,1	80,6	78,0	71,0	50,4	69,9	78,6	78,4	89,1	76,9	84,1	62,8
Transferir ficheros	75,8	76,6	75,0	78,8	79,2	70,9	39,1	67,8	78,0	85,2	91,5	77,9	84,3	59,2
Uso procesador de texto	72,6	72,3	72,9	81,0	73,6	65,1	37,3	59,5	75,3	83,7	92,6	71,7	87,6	53,3
Creación presentaciones	62,2	62,3	62,2	80,5	59,4	49,5	27,6	54,6	61,2	71,3	81,0	56,2	87,7	39,4
Edición foto, vídeo y audio	56,2	54,9	57,5	64,4	56,5	49,4	28,7	49,4	57,7	62,1	69,9	54,0	68,6	43,6
Uso hoja de cálculo	50,6	53,8	47,4	56,8	49,9	46,2	17,9	38,9	51,0	58,2	72,8	51,8	64,2	28,7
Cambiar configuración software	37,1	44,4	29,7	38,4	39,2	34,4	13,2	31,1	38,5	44,5	47,6	39,0	40,7	27,5
Uso avanzado hoja de cálculo	32,2	35,6	28,8	33,6	32,5	30,8	6,4	20,3	30,0	45,1	52,7	34,0	40,4	16,4
Lenguaje de programación	11,7	15,7	7,7	16,2	11,1	8,5	4,3	9,6	13,4	14,3	13,6	9,9	17,4	7,7
PROMEDIO DE TAREAS ²	5,55	5,74	5,36	6,17	5,61	5,00	2,70	4,71	5,67	6,36	7,07	5,52	6,67	4,00
Significatividad ³	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Copiar y mover ficheros	-	0,332		0,000					0,000			0,000		
Instalar software	-	0,191		0,000					0,000			0,000		
Transferir ficheros	-	0,318		0,000					0,000			0,000		
Uso procesador de texto	-	0,708		0,000					0,000			0,000		
Creación presentaciones	-	0,950		0,000					0,000			0,000		
Edición foto, vídeo y audio	-	0,156		0,000					0,000			0,000		
Uso hoja de cálculo	-	0,001		0,000					0,000			0,000		
Cambiar configuración software	-	0,000		0,051					0,000			0,000		
Uso avanzado hoja de cálculo	-	0,000		0,392					0,000			0,000		
Lenguaje de programación	-	0,000		0,000					0,000			0,000		
PROMEDIO DE TAREAS	-	0,001		0,000					0,000			0,000		
ETA ⁴	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Copiar y mover ficheros	-	0,02		0,13					0,36			0,27		
Instalar software	-	0,02		0,10					0,24			0,18		
Transferir ficheros	-	0,02		0,09					0,33			0,21		
Uso procesador de texto	-	0,01		0,15					0,36			0,27		
Creación presentaciones	-	0,00		0,27					0,29			0,37		
Edición foto, vídeo y audio	-	0,03		0,13					0,22			0,18		
Uso hoja de cálculo	-	0,06		0,09					0,31			0,25		
Cambiar configuración software	-	0,15		0,04					0,19			0,10		
Uso avanzado hoja de cálculo	-	0,07		0,03					0,31			0,19		
Lenguaje de programación	-	0,12		0,10					0,09			0,12		
PROMEDIO DE TAREAS	-	0,06		0,16					0,41			0,32		

Datos: ¹Porcentaje (%) de presencia de cada tarea; ²Promedio de tareas que sabe realizar; ³Significatividad de las diferencias (ANOVA); ⁴Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

Tabla LVI. Tareas relacionadas con la informática que los jóvenes saben realizar según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2017).

Tareas relacionadas con la informática	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Copiar y mover ficheros	-2,3	1,7	-3,2	0,2	1,6	6,4	1,2	0,8	0,7	-6,7	1,0	-5,2	3,7
Instalar software	-1,9	1,3	-4,3	0,7	2,1	13,1	5,1	0,5	-9,2	-8,3	0,8	-7,8	7,7
Transferir ficheros	-1,7	1,9	-5,4	2,6	2,6	2,2	3,6	0,6	-1,6	-5,0	2,4	-6,7	4,5
Uso procesador de texto	-2,9	2,6	0,1	0,0	-0,5	1,8	-2,2	0,9	0,3	-0,1	-0,8	0,1	0,8
Creación presentaciones electrónicas	-2,1	2,0	11,2	-3,6	-6,7	-2,8	1,7	-2,5	-0,1	1,6	-5,9	12,8	-5,6
Edición foto, vídeo y audio	-3,3	3,1	1,7	-0,4	-1,4	1,2	1,6	0,1	-2,5	-1,9	-2,1	0,9	2,9
Uso hoja de cálculo	2,0	-1,0	1,0	-0,8	1,0	-6,5	-3,6	-0,2	0,8	8,9	1,9	4,0	-7,5
Cambiar configuración software	6,3	-5,8	-2,5	2,0	1,2	-4,7	-0,1	0,9	2,3	0,7	2,3	-3,5	1,0
Uso avanzado hoja de cálculo	2,5	-2,1	-1,9	0,2	2,0	-9,2	-6,9	-2,7	8,5	12,0	2,2	2,0	-6,6
Uso de lenguaje de programación	3,5	-3,6	3,2	-0,8	-2,1	-1,4	-0,4	1,4	0,9	-1,4	-1,8	3,3	-0,8

Datos: % frecuencias observadas - % frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

ANEXOS

Tabla LVII. Usos de Internet de los jóvenes saben realizar según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).

Usos de Internet ¹	TO	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
		H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Vídeo en stream	88,1	86,8	89,3	92,8	89,4	83,1	66,4	84,8	91,9	90,9	93,0	87,4	94,3	79,5
Correo electrónico	86,8	83,8	89,6	86,7	89,0	85,1	50,1	77,9	90,7	97,6	99,2	89,0	90,5	74,5
Info. bienes y servicios	84,3	82,1	86,5	82,4	85,0	85,4	54,7	79,1	87,4	90,2	93,7	88,1	83,8	75,4
Participar en redes sociales	84,3	80,6	87,9	89,4	84,2	80,1	65,8	82,5	88,9	83,4	87,7	83,4	90,3	76,7
Escuchar música	78,4	77,0	79,7	88,8	78,5	69,5	55,9	74,8	82,9	80,8	83,4	76,2	89,6	65,5
Compra bienes y servicios	76,7	76,1	77,3	68,7	83,5	78,2	30,3	63,4	81,7	90,3	95,0	84,3	73,0	63,0
Uso software seguridad	72,6	73,2	72,1	78,2	73,5	67,2	43,1	62,6	80,0	79,4	82,4	72,6	82,6	55,9
Información salud	62,2	55,1	68,8	52,6	66,1	67,1	30,9	53,0	62,6	70,6	78,3	66,6	56,1	60,6
Información de AAPP	59,5	57,9	60,9	51,6	63,9	62,7	21,3	43,4	64,0	72,1	79,8	64,6	55,4	52,8
TV online	59,4	58,6	60,1	65,7	62,6	51,5	31,8	51,2	63,9	68,2	68,4	57,0	68,5	50,5
Vídeo en stream comercial	53,4	51,8	55,0	57,2	54,7	49,2	26,5	44,6	56,8	57,0	66,9	55,0	58,9	40,2
Almacenamiento online	53,3	51,7	54,8	61,0	55,1	45,3	23,9	45,4	56,7	55,3	67,5	52,2	64,8	36,9
Banca electrónica	53,2	50,1	56,1	26,8	63,7	67,2	14,7	30,1	54,1	70,3	84,6	70,7	32,7	41,3
Juegos y descargas de juegos	49,3	58,9	40,4	62,0	49,9	38,2	44,4	55,0	53,7	53,2	36,5	43,2	61,6	44,9
Llamadas telefónicas	48,9	46,3	51,3	53,3	50,4	43,8	39,9	44,0	52,2	45,6	55,4	46,6	55,8	43,1
Envío formularios AAPP	46,8	43,2	50,3	36,4	52,0	51,6	13,9	27,3	49,9	61,0	70,7	54,2	40,9	37,5
Descarga formularios AAPP	46,7	44,5	48,7	40,7	50,4	48,8	8,9	26,4	53,1	58,8	70,1	51,4	46,2	35,1
Cita con el médico	39,3	31,3	46,9	26,5	43,5	46,9	18,1	29,2	37,5	51,0	54,8	46,1	28,5	39,6
Alojamiento (e. colaborativa)	27,0	24,5	29,3	19,7	34,9	26,9	9,4	12,8	29,0	28,0	47,5	34,5	20,8	17,3
Venta de bienes y servicios	17,3	18,8	16,0	12,8	20,9	18,3	8,3	13,7	18,4	19,4	22,2	20,7	11,9	17,5
Transporte (E. colaborativa)	15,6	15,6	15,6	13,4	20,7	13,5	6,4	7,7	18,6	14,4	25,7	17,6	15,0	11,5
PROMEDIO DE USOS ²	12,03	11,68	12,36	11,67	12,72	11,80	6,65	10,09	12,74	13,38	14,63	12,61	12,21	10,19
Significatividad³	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Vídeo en stream	-	0,040		0,000					0,000			0,000		
Correo electrónico	-	0,000		0,033					0,000			0,000		
Info. bienes y servicios	-	0,001		0,132					0,000			0,000		
Participar en redes sociales	-	0,000		0,000					0,000			0,000		
Escuchar música	-	0,068		0,000					0,000			0,000		
Compra bienes y servicios	-	0,409		0,000					0,000			0,000		
Uso software seguridad	-	0,515		0,000					0,000			0,000		
Información salud	-	0,000		0,000					0,000			0,000		
Información de AAPP	-	0,092		0,000					0,000			0,000		
TV online	-	0,376		0,000					0,000			0,000		
Vídeo en stream comercial	-	0,076		0,001					0,000			0,000		
Almacenamiento online	-	0,088		0,000					0,000			0,000		
Banca electrónica	-	0,001		0,000					0,000			0,000		
Juegos y descargas de juegos	-	0,000		0,000					0,000			0,000		
Llamadas telefónicas	-	0,006		0,000					0,000			0,000		
Envío formularios AAPP	-	0,000		0,000					0,000			0,000		
Descarga formularios AAPP	-	0,022		0,000					0,000			0,000		
Cita con el médico	-	0,000		0,000					0,000			0,000		
Alojamiento (e. colaborativa)	-	0,003		0,000					0,000			0,000		
Venta de bienes y servicios	-	0,042		0,000					0,000			0,000		
Transporte (E. colaborativa)	-	0,995		0,000					0,000			0,003		
PROMEDIO DE USOS	-	0,000		0,000					0,000			0,000		
ETA⁴	TO	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Vídeo en stream	-	0,04		0,13					0,21			0,16		
Correo electrónico	-	0,09		0,05					0,39			0,18		
Info. bienes y servicios	-	0,06		0,04					0,27			0,13		
Participar en redes sociales	-	0,10		0,11					0,16			0,13		
Escuchar música	-	0,03		0,20					0,17			0,21		
Compra bienes y servicios	-	0,02		0,14					0,42			0,19		
Uso software seguridad	-	0,01		0,10					0,26			0,20		
Información salud	-	0,14		0,14					0,26			0,10		
Información de AAPP	-	0,03		0,11					0,35			0,11		
TV online	-	0,02		0,13					0,21			0,13		
Vídeo en stream comercial	-	0,03		0,07					0,22			0,13		
Almacenamiento online	-	0,03		0,13					0,23			0,19		
Banca electrónica	-	0,06		0,36					0,46			0,35		
Juegos y descargas de juegos	-	0,18		0,20					0,15			0,17		
Llamadas telefónicas	-	0,05		0,08					0,10			0,10		
Envío formularios AAPP	-	0,07		0,14					0,37			0,15		
Descarga formularios AAPP	-	0,04		0,08					0,39			0,12		
Cita con el médico	-	0,16		0,18					0,24			0,16		
Alojamiento (e. colaborativa)	-	0,05		0,14					0,30			0,17		
Venta de bienes y servicios	-	0,04		0,09					0,11			0,10		
Transporte (E. colaborativa)	-	0,00		0,09					0,20			0,06		
PROMEDIO DE USOS	-	0,07		0,10					0,49			0,19		

Datos: ¹Porcentaje (%) de presencia de cada uso; ²Promedio de usos que sabe realizar; ³Significatividad de las diferencias (ANOVA); ⁴Grado de asociación (ETA)

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

ANEXOS

Tabla LVIII. Usos de Internet realizados por los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral. Frecuencias observadas – frecuencias esperadas (2018).

Usos de Internet	SEXO		EDAD			NIVEL DE ESTUDIOS					SIT. LABORAL		
	H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Vídeo en stream	0,5	-2,2	6,5	-4,7	-4,2	17,2	10,2	-2,4	-8,0	-15,2	-5,9	4,0	4,1
Correo electrónico	-0,6	0,2	2,3	-2,9	-0,2	2,1	4,9	-1,4	1,0	-6,6	-2,1	2,3	0,9
Búsqueda de información sobre bienes y servicios	0,0	-0,5	0,4	-4,4	2,5	7,9	8,2	-2,2	-3,8	-9,2	-0,6	-2,1	3,7
Participar en redes sociales	-2,1	0,3	6,8	-5,8	-3,4	18,7	11,0	-1,2	-11,3	-15,8	-5,9	3,9	4,6
Escuchar música	0,3	-1,4	12,2	-5,0	-7,9	12,3	8,6	-0,8	-7,0	-12,7	-6,6	9,4	-1,4
Compra de bienes y servicios	2,3	-0,8	-5,0	3,1	3,7	-11,7	-0,3	1,2	5,8	2,6	4,6	-4,2	-1,3
Uso software seguridad	2,6	-2,6	7,7	-3,3	-4,1	2,9	1,7	3,0	-1,5	-6,0	-3,6	8,8	-5,6
Información sobre temas de salud	-5,2	4,9	-7,6	0,4	6,2	-3,4	0,9	-3,1	1,6	2,8	1,5	-6,9	7,9
Información de AAPP	0,5	0,2	-5,8	1,4	4,7	-11,4	-6,2	1,5	6,4	7,9	2,6	-4,6	2,7
TV online	0,6	-1,2	7,8	-0,5	-7,1	-1,2	1,1	0,6	1,9	-4,2	-5,6	7,9	-0,1
Vídeo en stream comercial	0,2	0,4	5,8	-1,4	-2,8	-2,9	0,1	0,6	-2,0	2,4	-0,7	5,0	-4,8
Almacenamiento online	0,4	0,5	9,7	-0,7	-6,5	-5,3	1,1	0,7	-3,4	3,3	-3,2	11,2	-7,9
Banca electrónica	-0,5	2,4	-23,8	8,5	16,1	-14,1	-13,6	-1,2	12,3	21,1	16,0	-20,3	-2,9
Juegos y descargas de juegos	9,8	-11,6	13,0	-3,6	-11,4	16,5	12,6	0,1	-3,0	-24,9	-9,8	10,3	2,1
Llamadas telefónicas	-1,7	0,4	5,4	-1,9	-4,7	12,6	2,5	-0,2	-9,4	-4,7	-5,2	5,6	1,2
Envío formularios AAPP	-1,8	2,6	-8,6	2,9	6,1	-11,7	-11,6	0,8	9,4	14,3	5,5	-6,2	-1,8
Descarga formularios AAPP	-0,1	1,5	-3,9	1,8	3,8	-16,4	-12,1	4,5	7,8	14,2	3,2	-0,4	-3,9
Concertar una cita con el médico	-7,0	6,4	-11,7	1,9	8,3	-3,6	-3,8	-4,2	7,2	6,9	4,8	-11,5	6,3
Alojamiento (economía colaborativa)	-1,1	2,2	-5,9	7,0	1,0	-5,1	-9,3	1,1	-1,3	15,5	6,9	-5,9	-5,0
Venta de bienes y servicios	2,0	-1,8	-3,9	2,6	1,4	-1,2	-0,8	0,2	0,2	1,2	2,6	-5,6	2,9
Transporte (economía colaborativa)	0,7	-0,2	-1,5	4,4	-1,6	-2,1	-5,3	2,3	-2,8	7,0	1,4	-0,6	-1,6

Datos: % frecuencias observadas - % frecuencias esperadas

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta TIC-H del INE (Base muestral: 16-35 años)

ANEXO 3. ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DESARROLLADOS

En este anexo presentamos las tablas más relevantes de cada uno de los análisis estadísticos multivariantes incluidos en la investigación. Antes de ello, sin embargo, recogemos un pequeño glosario de las distintas técnicas estadísticas utilizadas, así como de su funcionalidad y sus características más importantes.

- **Análisis univariados:** (Blanco, 2015) se trata del procedimiento más sencillo de análisis, vinculado con el cálculo de frecuencias absolutas, frecuencias relativas (%), medidas de tendencia central (media) y de dispersión (desviación típica). Se trata de la base del resto de técnicas, ya que nos permite calcular los resultados de cada variable para el total muestral, si bien en nuestra investigación se ha utilizado, principalmente, en el apartado 6.1 del capítulo 6, en la comparación entre los datos de digitalización de España y la Unión Europea.
- **Análisis de tablas de contingencia:** (Blanco, 2015) se trata de uno de los análisis bivariados más comunes, por el que se cruzan dos variables y se calculan sus medidas de frecuencia (porcentaje de columna, de fila o total) y determinadas medidas de asociación. En nuestra investigación, se han realizado tablas de contingencia en los análisis comparativos dentro de España (apartado 6.2) y a lo largo de todo el capítulo 7, centrado en población joven.
- **Análisis de varianza (ANOVA):** (Blanco, 2015; Field, 2013) permite la comparación de la diferencia de medias entre una variable dependiente intervalar y un factor independiente nominal u ordinal. En nuestro caso, se ha utilizado la medida de asociación ETA, propia del análisis de varianza, para calcular la fuerza de la asociación de las distintas variables dependientes y las variables de contraste, tanto en el apartado 6.2 como en el capítulo 7. Esto ha sido posible porque la mayor parte de variables dependientes son dicotómicas (1 y 0), por lo que es posible aplicar este procedimiento para analizar la significatividad de la diferencia de medias.
- **Análisis de frecuencias observadas – frecuencias esperadas:** a partir de una tabla de contingencia, las frecuencias esperadas son las frecuencias que deberían encontrarse en cada una de las casillas si los datos se distribuyeran por azar. Se calculan multiplicando el marginal de fila por el marginal de columna y dividiéndolo entre el total general. Al restar las frecuencias esperadas de las observadas, podemos calcular la desviación que existe entre la distribución real y la que debería haber si no existiera ningún tipo de asociación, por lo que tenemos un indicativo de la vinculación específica de determinadas categorías de respuesta entre sí, complementario al análisis de tablas de contingencia, al estadístico de asociación y al análisis de correspondencias.
- **Análisis de correspondencias simple:** (Beh, 2010) se trata de un análisis multivariable de interdependencia basado en tablas de contingencia, por lo que, a diferencia de otras modalidades de análisis factorial, puede ser utilizado con variables de tipo nominal u ordinal. Se trata de un análisis muy útil para posicionar las relaciones existentes entre dos conjuntos de categorías en base a una serie de dimensiones latentes principales que se construyen a partir de las contribuciones de cada una de las categorías incluidas. Además, el modelo posiciona las categorías en cada dimensión a partir de unas coordenadas estandarizadas, las cuales pueden representarse en un mapa bidimensional, obteniendo de

manera rápida una visualización muy intuitiva de las relaciones de fuerzas más importantes entre las variables consideradas. En nuestro caso, hemos utilizado el análisis de correspondencias en los capítulos 6 y 7, como un complemento a las tablas de contingencia y los análisis de frecuencias esperadas – frecuencias observadas.

- **Análisis factorial de componentes principales:** (Cea D’Ancona, 2002) esta modalidad de análisis factorial –en la que se trabaja con toda la variabilidad de las variables introducidas– es un análisis de interdependencia que permite reducir un número de variables intervalares a un número menor de factores latentes, en base a su grado de correlación compartida. Esto nos permite simplificar el análisis, trabajando con los factores o componentes latentes, en lugar de trabajar con la totalidad de las variables. Además, gracias a la rotación Varimax, se garantiza que los factores resultantes no estén correlacionados entre sí, por lo que se trata de una metodología útil para desentrañar los patrones de asociación entre determinadas variables. Así, en nuestro caso, hemos usado el análisis de componentes principales para hacer emerger la estructura latente de los equipos TIC usados para acceder a Internet (FAC1), las habilidades digitales (FAC2) y los usos de Internet (FAC3), además de como punto de partida para el resto de análisis posteriores: análisis multivariable de varianza, análisis de conglomerados, análisis discriminante y regresión logística. El uso de este análisis, en todo caso, se ha circunscrito a la explotación sincrónica de la población joven, tal y como puede consultarse en el capítulo 7 y en el capítulo 5, dedicado a la metodología de la investigación.
- **Análisis multivariable de varianza (MANOVA):** (Field, 2013) se trata de una versión multivariable del análisis de varianza, por lo que puede definirse como un análisis de dependencia en el que se estudian las diferencias de medias para un conjunto de variables dependientes métricas con respecto a una serie de factores independientes nominales u ordinales. Se trata de un análisis enormemente útil, puesto que permite desentrañar los efectos interactivos entre las variables independientes y, gracias a los modelos post-hoc – como el Bonferroni– también entre las categorías mismas de cada una de las variables independientes. Así, hemos utilizado este análisis en el capítulo 8, analizando las diferencias de medias para cada uno de los componentes de accesibilidad, habilidades digitales y formas de uso de Internet con respecto al sexo, el grupo de edad, el nivel de estudios y la situación laboral.
- **Análisis de conglomerados K-medias:** (Cea D’Ancona, 2002) se trata de un análisis multivariable de interdependencia que agrupa los casos, en base a una serie de variables intervalares introducidas, en un número de agrupaciones o conglomerados establecidos por el investigador. En nuestro caso, hemos utilizado esta modalidad de análisis, que funciona muy bien en complemento con el análisis discriminante y con los análisis de regresión logística, para construir una tipología de jóvenes usuarios de Internet en base a los componentes de accesibilidad, habilidades digitales y formas de uso de Internet extraídos de los análisis factoriales previos. Los resultados de esta clasificación pueden observarse en el capítulo 7, mientras que la articulación de esta técnica con el resto de estrategias metodológicas la encontramos en el capítulo 5.
- **Análisis discriminante:** (Cea D’Ancona, 2016) se trata de un análisis multivariable de dependencia basado en una variable dependiente de tipo cualitativo y una serie de variables independientes de tipo cuantitativo. El modelo construye una serie de funciones discriminantes –el número total de funciones es el número de categorías de la variable dependiente menos 1– para intentar pronosticar, en base a las variables independientes, la pertenencia de cada uno de los casos a los distintos grupos que establece la variable

dependiente. Por lo tanto, se trata de un buen análisis confirmatorio del análisis k-medias, ya que permite comprobar la relevancia y utilidad de la clasificación realizada previamente, al introducir las mismas variables utilizadas en el k-medias como variables independientes del análisis discriminante. Esto es justo lo que hemos hecho, tal y como puede comprobarse en el capítulo 7.

- **Análisis de regresión logística** (Cea D’Ancona, 2002): se trata de un análisis multivariable de dependencia por el que se calcula la probabilidad de pertenencia a una variable dependiente de tipo cualitativo –generalmente dicotómica, pero también existen análisis de regresión logística multinomiales– en base a una serie de variables independientes de tipo métrico. Se trata de un procedimiento analítico muy utilizado cuando la variable dependiente es binomial, lo que impide la correcta utilización de análisis de regresión lineal basados en el procedimiento de suma de cuadrados. En el caso de la regresión logística, la función se construye a partir del logaritmo de la razón de probabilidades –probabilidad de pertenencia a la categoría codificada como 1 / probabilidad de pertenencia a la categoría codificada como 0–, lo que nos permite analizar qué variable independiente influye más en la estimación de la pertenencia a la variable dependiente. En nuestro caso, hemos utilizado este análisis como un complemento al análisis discriminante, estimando la probabilidad de pertenencia a cada uno de los conglomerados establecidos en el análisis k-medias a partir de un modelo en dos fases: en la primera fase se incluyen como independientes únicamente las variables sociodemográficas, mientras que en la segunda fase incluimos, además, los componentes derivados del análisis factorial –un procedimiento muy parecido de análisis de tipologías de usuarios de Internet lo encontramos en Borg y Smith (2018).

Anexo 3.1. AC1. Análisis de correspondencias simple. Dispositivos TIC de acceso a Internet según país (2018)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general de la UE (2018)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Dispositivos TIC de acceso a Internet por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,022	59,5%	59,5%
D2	0,008	22,3%	81,9%

Contribuciones y coordenadas

VAR	CATEGORÍA	POSICIÓN	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
PAÍS	Alemania	Filas	0,1	0,1%	2,5%	-0,09	0,51
	Bélgica	Filas	0,08	0,0%	5,9%	0,06	-0,85
	España	Filas	0,08	0,2%	1,3%	-0,15	0,41
	Francia	Filas	0,08	0,4%	0,5%	-0,22	-0,24
	Grecia	Filas	0,06	6,9%	1,3%	1,09	-0,47
	Irlanda	Filas	0,07	1,3%	1,0%	-0,44	-0,4
	Italia	Filas	0,05	14,0%	29,1%	1,6	2,32
	Países Bajos	Filas	0,1	8,8%	0,0%	-0,92	-0,06
	Polonia	Filas	0,06	6,2%	36,8%	1	-2,43
	Portugal	Filas	0,07	2,2%	5,5%	0,57	-0,89
	Reino Unido	Filas	0,1	24,3%	8,8%	-1,53	0,93
	Rumanía	Filas	0,05	31,7%	7,3%	2,52	1,2
	Suecia	Filas	0,09	4,0%	0,0%	-0,65	-0,01
EQUIPO TIC	Smartphone	Columna	0,35	17,5%	6,1%	0,71	0,42
	PC sobremesa	Columna	0,18	15,4%	6,9%	0,91	0,61
	Portátil	Columna	0,25	2,2%	68,9%	-0,30	-1,66
	Tablet	Columna	0,17	24,6%	2,8%	-1,21	0,41
	Otros dispositivos	Columna	0,05	40,2%	15,2%	-2,90	1,78

Anexo 3.2. AC2. Análisis de correspondencias simple. Habilidades digitales según país (2017)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general de la UE (2017)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Habilidades digitales por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,006	68,5%	68,5%
D2	0,002	18,0%	86,5%

Contribuciones y coordenadas

VAR	CATEGORÍA	POSICIÓN	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
PAÍS	Alemania	Filas	0,10	1,8%	4,2%	-0,44	0,66
	Bélgica	Filas	0,09	4,3%	0,7%	0,71	0,28
	España	Filas	0,08	0,6%	0,2%	-0,27	-0,14
	Francia	Filas	0,08	3,1%	17,0%	-0,62	1,45
	Grecia	Filas	0,06	6,3%	12,4%	0,99	-1,38
	Irlanda	Filas	0,08	3,2%	1,8%	0,65	-0,49
	Países Bajos	Filas	0,11	6,0%	1,2%	-0,73	0,33
	Polonia	Filas	0,07	3,7%	6,2%	0,75	0,97
	Portugal	Filas	0,08	0,6%	48,3%	-0,28	-2,54
	Reino Unido	Filas	0,10	8,5%	3,6%	-0,90	-0,58
	Rumanía	Filas	0,05	56,7%	1,8%	3,44	0,61
	Suecia	Filas	0,11	5,2%	2,7%	-0,69	0,50
EQUIPO TIC	Información	Columna	0,24	32,8%	5,7%	1,16	-0,48
	Comunicación	Columna	0,21	7,6%	65,5%	-0,60	1,76
	Resolución de problemas	Columna	0,16	15,9%	19,2%	-1,01	-1,11
	Uso de software	Columna	0,12	29,8%	9,3%	-1,56	-0,87
	Generales	Columna	0,11	6,0%	1,2%	-0,73	0,33

Anexo 3.3. AC3. Análisis de correspondencias simple. Prácticas digitales según país (2018)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general de la UE (2018)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Prácticas digitales por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,03	41,0%	41,0%
D2	0,01	17,2%	58,2%

Contribuciones y coordenadas

VAR	CATEGORÍA	POS.	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
PAÍS	Alemania	Filas	0,09	0,4%	20,3%	-0,21	-1,51
	Bélgica	Filas	0,08	0,2%	15,2%	0,17	1,41
	España	Filas	0,08	0,9%	0,0%	0,33	-0,02
	Francia	Filas	0,08	5,1%	0,0%	0,80	0,02
	Grecia	Filas	0,06	11,1%	5,1%	-1,32	-0,90
	Irlanda	Filas	0,08	11,2%	24,5%	1,19	1,77
	Italia	Filas	0,05	3,7%	1,3%	-0,85	0,49
	Países Bajos	Filas	0,11	8,8%	0,0%	0,89	0,06
	Polonia	Filas	0,06	2,8%	0,1%	-0,68	0,12
	Portugal	Filas	0,06	3,8%	4,1%	-0,79	0,82
	Reino Unido	Filas	0,10	0,0%	18,3%	-0,02	-1,34
	Rumanía	Filas	0,03	47,7%	7,8%	-3,74	1,51
	Suecia	Filas	0,11	4,3%	3,3%	0,62	-0,55
EQUIPO TIC	Correo electrónico	Columna	0,08	1,7%	2,0%	-0,47	0,50
	Info. sobre bienes y servicios	Columna	0,08	2,0%	1,3%	-0,51	0,41
	Servicios stream comercial	Columna	0,06	0,8%	0,4%	0,36	-0,27
	Redes sociales	Columna	0,07	15,4%	15,0%	-1,53	1,51
	Banca electrónica	Columna	0,06	6,2%	0,1%	1,01	0,15
	Vídeo por servicios de intercambio	Columna	0,06	0,8%	0,8%	0,37	-0,37
	Interacción con las autoridades públicas	Columna	0,06	3,5%	0,2%	0,77	-0,17
	Buscar información sobre salud	Columna	0,05	7,0%	4,9%	-1,15	-0,96
	Compra de bienes o servicios	Columna	0,05	1,9%	2,4%	0,59	-0,68
	Escuchar música	Columna	0,05	5,8%	1,7%	-1,03	0,56
	Obtención de información institucional	Columna	0,05	2,4%	1,6%	0,69	-0,57
	Llamadas telefónicas	Columna	0,05	7,5%	0,3%	-1,27	0,26
	TV en Stream	Columna	0,04	2,0%	1,8%	0,71	-0,67
	Envío formularios AAPP	Columna	0,04	9,7%	1,7%	1,53	0,64
	Almacenamiento electrónico	Columna	0,03	7,8%	5,5%	-1,51	-1,26
	Descargar formularios institucionales	Columna	0,04	2,7%	0,2%	0,88	-0,22
	Jugar o descargar juegos	Columna	0,03	1,8%	2,8%	-0,75	0,92
	Vídeo bajo demanda	Columna	0,03	7,0%	0,6%	1,51	-0,45
	Venta de bienes y servicios	Columna	0,02	4,3%	0,5%	1,46	-0,52
	Alojamiento (economía colaborativa)	Columna	0,02	1,5%	7,9%	-0,97	-2,25
	Concertar una cita con el médico	Columna	0,02	7,6%	22,6%	1,84	3,18
	Transporte (economía colaborativa)	Columna	0,01	0,6%	25,6%	-0,79	-5,04

Anexo 3.4. AC4. Análisis de correspondencias simple. Dispositivos TIC de acceso a Internet según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tamaño de hábitat (2018)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 74 años (2018)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Dispositivos TIC de acceso a Internet por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,013	71,0%	71,0%
D2	0,004	20,1%	91,1%

Contribuciones y coordenadas

VARIABLE	CATEGORÍA	POS.	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
SEXO	Hombre	Filas	0,036	0,4%	0,6%	-0,326	-0,400
	Mujer	Filas	0,033	0,8%	0,1%	0,478	-0,126
EDAD	16-19 años	Filas	0,045	5,2%	11,7%	-1,078	1,608
	20-24 años	Filas	0,048	12,1%	11,2%	-1,595	1,531
	25-29 años	Filas	0,046	5,1%	2,0%	-1,051	0,661
	30-34 años	Filas	0,043	0,5%	0,7%	-0,340	0,411
	35-39 años	Filas	0,043	0,1%	0,1%	-0,155	-0,157
	40-44 años	Filas	0,043	0,0%	1,4%	0,047	-0,579
	45-49 años	Filas	0,040	0,3%	3,3%	0,271	-0,913
	50-54 años	Filas	0,036	0,8%	2,8%	0,472	-0,876
	55-59 años	Filas	0,032	1,3%	1,6%	0,630	-0,712
	60-64 años	Filas	0,025	4,3%	0,6%	1,305	-0,493
	65-69 años	Filas	0,019	2,9%	2,2%	1,230	-1,066
	70-74 años	Filas	0,013	0,8%	0,9%	0,790	-0,811
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta Primarios	Filas	0,011	10,0%	8,0%	2,966	2,660
	Sec. obligatorios	Filas	0,029	7,6%	7,8%	1,635	1,649
	Bach. y FP Medio	Filas	0,039	0,1%	0,2%	0,144	-0,249
	FP Superior	Filas	0,043	0,6%	1,8%	-0,364	-0,638
	Superiores	Filas	0,050	7,1%	15,3%	-1,193	-1,749
SIT. LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	Filas	0,043	0,4%	1,7%	-0,289	-0,637
	Trabaja por cuenta propia	Filas	0,040	0,1%	6,1%	-0,171	-1,231
	Parado	Filas	0,030	8,0%	5,2%	1,636	1,321
	Estudiante	Filas	0,049	13,1%	7,7%	-1,645	1,263
	Labores del hogar	Filas	0,017	12,1%	2,4%	2,682	1,196
	Pensionista	Filas	0,020	2,8%	1,6%	1,192	-0,910
	Otra situación	Filas	0,029	0,9%	1,0%	0,568	0,574
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	Columnas	0,037	0,2%	1,4%	-0,211	-0,608
	Densidad media	Columnas	0,032	0,7%	0,2%	0,450	0,238
	Densidad baja	Columnas	0,028	1,7%	0,4%	0,787	0,368
EQUIPO TIC	Teléfono móvil	Columnas	0,247	19,7%	7,4%	0,891	0,548
	Ordenador portátil	Columnas	0,147	8,6%	0,2%	-0,762	0,125
	Tablet	Columnas	0,106	0,4%	21,8%	0,188	-1,437
	Ordenador de sobremesa	Columnas	0,099	0,0%	20,2%	-0,054	-1,427
	Otros dispositivos	Columnas	0,036	19,1%	21,7%	-2,302	2,457
	Teléfono móvil [movilidad]	Columnas	0,238	11,5%	7,5%	0,695	0,562
	Portátil [movilidad]	Columnas	0,065	32,4%	0,6%	-2,234	0,313
	Tablet [movilidad]	Columnas	0,048	1,9%	20,4%	-0,628	-2,059
	Otros [movilidad]	Columnas	0,014	6,6%	0,1%	-2,198	-0,263

Anexo 3.5. AC5. Análisis de correspondencias simple. Habilidades digitales según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tamaño de hábitat (2017)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 74 años (2017)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Habilidades digitales por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,005	57,9%	57,9%
D2	0,002	24,2%	82,1%

Contribuciones y coordenadas

VARIABLE	CATEGORÍA	POS.	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
SEXO	Hombre	Filas	0,038	0,3%	0,1%	-0,303	0,190
	Mujer	Filas	0,030	1,3%	0,5%	0,660	0,386
EDAD	16-19 años	Filas	0,059	14,3%	9,3%	-1,555	-1,256
	20-24 años	Filas	0,058	6,7%	9,6%	-1,073	-1,281
	25-29 años	Filas	0,051	0,0%	1,6%	0,001	-0,565
	30-34 años	Filas	0,048	0,2%	0,0%	-0,203	-0,025
	35-39 años	Filas	0,047	0,1%	0,3%	0,123	0,248
	40-44 años	Filas	0,043	0,0%	2,1%	-0,055	0,688
	45-49 años	Filas	0,039	0,1%	4,6%	0,158	1,076
	50-54 años	Filas	0,034	0,6%	3,4%	0,405	1,003
	55-59 años	Filas	0,024	2,9%	1,9%	1,109	0,893
	60-64 años	Filas	0,017	4,4%	1,4%	1,613	0,920
	65-69 años	Filas	0,011	6,8%	0,0%	2,448	-0,205
	70-74 años	Filas	0,007	8,8%	0,2%	3,566	0,473
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta Primarios	Filas	0,005	5,8%	7,4%	3,285	-3,714
	Secundarios obligatorios	Filas	0,023	4,7%	10,1%	1,429	-2,098
	Bachillerato y FP Medio	Filas	0,039	1,2%	0,1%	0,548	-0,159
	FP Superior	Filas	0,049	1,9%	2,8%	-0,617	0,755
	Superiores	Filas	0,057	1,9%	15,5%	-0,575	1,654
SIT. LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	Filas	0,045	0,0%	4,5%	-0,062	1,001
	Trabaja por cuenta propia	Filas	0,039	0,1%	3,1%	0,157	0,892
	Parado	Filas	0,028	3,6%	5,2%	1,143	-1,375
	Estudiante	Filas	0,063	16,4%	4,0%	-1,613	-0,801
	Labores del hogar	Filas	0,009	9,0%	7,0%	3,247	-2,856
	Pensionista	Filas	0,012	7,7%	0,4%	2,520	-0,571
	Otra situación	Filas	0,028	0,0%	3,5%	0,054	-1,114
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	Columnas	0,038	0,0%	0,9%	-0,054	0,500
	Densidad media	Columnas	0,033	0,3%	0,2%	0,295	0,261
	Densidad baja	Columnas	0,027	1,0%	0,3%	0,608	-0,308
HAB. DIGITALES	Copiar y mover ficheros	Columnas	0,151	12,3%	0,0%	0,902	0,001
	Transferir ficheros	Columnas	0,142	12,7%	0,1%	0,947	-0,065
	Uso procesador de texto	Columnas	0,136	2,1%	2,0%	0,396	0,382
	Instalar software	Columnas	0,136	5,7%	12,2%	0,648	-0,947
	Creación presentaciones	Columnas	0,104	28,3%	2,5%	-1,647	-0,494
	Uso hoja de cálculo	Columnas	0,095	2,8%	22,7%	-0,539	1,546
	Edición foto, vídeo y audio	Columnas	0,098	0,3%	8,8%	-0,164	-0,947
	Cambiar config. software	Columnas	0,063	2,4%	0,0%	-0,617	-0,019
	Uso avanzado h. de cálculo	Columnas	0,059	8,5%	32,9%	-1,198	2,360
	Lenguaje de programación	Columnas	0,016	24,9%	18,9%	-3,920	-3,408

Anexo 3.6. AC6. Análisis de correspondencias simple. Prácticas digitales según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tamaño de hábitat (2018)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 74 años (2018)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Prácticas digitales por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,013	62,0%	62,0%
D2	0,005	24,1%	86,1%

Contribuciones y coordenadas

VARIABLE	CATEGORÍA	POS.	Contribuciones absolutas	Contr. relativas		Coord. estándar	
				D1	D2	D1	D2
SEXO	Hombre	Filas	0,035	0,1%	0,4%	-0,126	-0,352
	Mujer	Filas	0,034	0,5%	0,1%	-0,383	0,186
EDAD	16-19 años	Filas	0,044	36,3%	8,3%	2,875	1,377
	20-24 años	Filas	0,052	11,2%	7,2%	1,469	-1,182
	25-29 años	Filas	0,051	2,8%	10,5%	0,738	-1,432
	30-34 años	Filas	0,048	0,3%	4,0%	0,265	-0,918
	35-39 años	Filas	0,047	0,2%	2,6%	-0,208	-0,742
	40-44 años	Filas	0,044	1,1%	0,3%	-0,496	-0,263
	45-49 años	Filas	0,040	2,4%	0,1%	-0,780	-0,136
	50-54 años	Filas	0,035	4,2%	0,0%	-1,099	0,109
	55-59 años	Filas	0,029	3,1%	0,9%	-1,027	0,562
	60-64 años	Filas	0,022	3,2%	3,1%	-1,196	1,173
	65-69 años	Filas	0,016	2,6%	4,8%	-1,273	1,715
	70-74 años	Filas	0,011	1,1%	2,4%	-1,004	1,489
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta Primarios	Filas	0,009	0,4%	11,1%	0,718	3,574
	Secundarios obligatorios	Filas	0,028	0,4%	7,0%	0,391	1,581
	Bachillerato y FP Medio	Filas	0,041	0,2%	0,0%	-0,210	0,026
	FP Superior	Filas	0,045	1,3%	0,4%	-0,547	-0,288
	Superiores	Filas	0,050	2,4%	10,9%	-0,692	-1,472
SIT. LABORAL	Trabaja por cuenta ajena	Filas	0,044	1,1%	2,2%	-0,510	-0,705
	Trabaja por cuenta propia	Filas	0,037	0,7%	0,4%	-0,440	-0,339
	Parado	Filas	0,033	0,0%	2,3%	-0,043	0,831
	Estudiante	Filas	0,049	21,1%	0,0%	2,076	0,065
	Labores del hogar	Filas	0,015	0,3%	13,3%	-0,427	2,938
	Pensionista	Filas	0,017	2,1%	3,2%	-1,106	1,362
	Otra situación	Filas	0,029	0,2%	2,2%	-0,243	0,877
TIPO DE HÁBITAT	Densidad alta	Filas	0,038	0,3%	0,6%	-0,283	-0,401
	Densidad media	Filas	0,032	0,1%	0,5%	-0,204	0,374
	Densidad baja	Filas	0,027	0,2%	1,1%	-0,284	0,650
PRÁCTICAS DIGITALES	Info. bienes y servicios	Columnas	0,080	2,6%	14,1%	-0,574	1,325
	Correo electrónico	Columnas	0,077	0,5%	1,4%	-0,244	0,420
	Vídeo en stream	Columnas	0,072	1,0%	2,9%	0,377	0,639
	Uso software seguridad	Columnas	0,067	0,4%	4,0%	-0,238	0,779
	Compra bienes y servicios	Columnas	0,064	0,3%	4,4%	-0,198	-0,836
	Participar en redes sociales	Columnas	0,064	4,0%	4,5%	0,790	0,836
	Info. salud	Columnas	0,061	5,1%	5,7%	-0,919	0,968
	Banca electrónica	Columnas	0,053	17,3%	4,7%	-1,808	-0,939
	Información de AAPP	Columnas	0,054	2,5%	1,3%	-0,687	-0,499
	Escuchar música	Columnas	0,055	10,1%	0,3%	1,354	-0,228
	Envío formularios AAPP	Columnas	0,045	6,2%	1,2%	-1,169	-0,507
	Descarga formularios AAPP	Columnas	0,042	2,1%	7,1%	-0,711	-1,296
	TV online	Columnas	0,043	5,1%	0,3%	1,090	-0,241
	Cita médico	Columnas	0,039	7,6%	1,1%	-1,389	0,539
	Almacenamiento online	Columnas	0,039	5,1%	2,1%	1,145	-0,738
	Vídeo en stream comercial	Columnas	0,037	5,1%	2,6%	1,176	-0,834
	Llamadas telefónicas	Columnas	0,035	4,7%	0,6%	1,158	0,402
	Juegos y descargas	Columnas	0,032	17,4%	2,4%	2,321	0,863
	Alojamiento (e. colaborativa)	Columnas	0,019	0,0%	19,1%	-0,134	-3,133
	Venta de bienes y servicios	Columnas	0,012	0,1%	4,3%	0,278	-1,900
	Transporte (e. colaborativa)	Columnas	0,009	2,6%	15,9%	1,720	-4,243

Anexo 3.7. AC7. Análisis de correspondencias simple. Dispositivos TIC de acceso a Internet de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tamaño de hábitat (2018)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Dispositivos TIC de acceso a Internet por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,015	76,1%	76,1%
D2	0,003	14,4%	90,5%

Contribuciones y coordenadas

VARIABLE	CATEGORÍA	POS.	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
SEXO	Hombre	Filas	0,080	0,2%	20,8%	0,152	-1,613
	Mujer	Filas	0,078	0,1%	22,0%	0,100	1,681
EDAD	Nativos móviles (1995-2001)	Filas	0,080	0,8%	2,6%	0,323	-0,571
	Nativos potenciales (1988-1994)	Filas	0,082	1,1%	1,8%	0,374	-0,471
	Inmigrantes necesarios (1982-1087)	Filas	0,075	0,5%	9,2%	-0,262	1,106
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta Primarios	Filas	0,048	38,0%	0,0%	-2,800	0,080
	Sec. obligatorios	Filas	0,067	11,7%	0,8%	-1,318	-0,339
	Bach. y FP Medio	Filas	0,084	2,6%	0,3%	0,553	-0,186
	FP Superior	Filas	0,083	0,2%	14,7%	0,169	-1,331
	Superiores	Filas	0,095	18,9%	18,0%	1,412	1,377
SIT. LABORAL	Trabajadores	Filas	0,082	0,6%	1,6%	0,267	0,449
	Estudiantes	Filas	0,085	4,8%	5,1%	0,750	-0,774
	Parados y otras situaciones	Filas	0,061	20,5%	3,0%	-1,834	0,707
EQUIPO TIC	Teléfono móvil	Columnas	0,236	23,2%	0,3%	-0,991	0,117
	Teléfono móvil [movilidad]	Columnas	0,232	19,2%	0,4%	-0,910	0,128
	Ordenador portátil	Columnas	0,156	11,0%	0,2%	0,839	0,125
	Tablet	Columnas	0,096	1,0%	23,6%	0,320	1,567
	Ordenador de sobremesa	Columnas	0,090	0,5%	21,4%	0,231	-1,542
	Portátil [en movilidad]	Columnas	0,078	32,5%	0,0%	2,037	0,036
	Otros	Columnas	0,050	0,6%	41,0%	0,347	-2,877
	Tablet [en movilidad]	Columnas	0,045	8,2%	10,8%	1,355	1,558
	Otros [en movilidad]	Columnas	0,017	3,8%	2,1%	1,514	-1,136

Anexo 3.8. AC8. Análisis de correspondencias simple. Habilidades digitales de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tamaño de hábitat (2017)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2017)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Habilidades digitales por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,005	65,2%	65,2%
D2	0,002	20,6%	85,8%

Contribuciones y coordenadas

VARIABLE	CATEGORÍA	POS.	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
SEXO	Hombre	Filas	0,081	2,6%	1,2%	0,569	0,388
	Mujer	Filas	0,076	2,0%	0,8%	-0,508	-0,323
EDAD	Nativos móviles (1995-2001)	Filas	0,087	1,1%	29,6%	0,356	-1,840
	Nativos potenciales (1988-1994)	Filas	0,079	0,1%	3,6%	-0,122	0,676
	Inmigrantes necesarios (1982-1087)	Filas	0,071	0,1%	14,1%	-0,110	1,409
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta Primarios	Filas	0,038	42,3%	1,5%	-3,322	-0,628
	Sec. obligatorios	Filas	0,067	6,5%	2,1%	-0,986	-0,565
	Bach. y FP Medio	Filas	0,080	0,4%	0,0%	-0,209	-0,022
	FP Superior	Filas	0,090	7,2%	2,4%	0,894	0,511
	Superiores	Filas	0,100	15,7%	2,6%	1,250	0,514
SIT. LABORAL	Trabajadores	Filas	0,078	0,0%	12,2%	0,039	1,250
	Estudiantes	Filas	0,094	6,0%	28,1%	0,797	-1,725
	Parados y otras situaciones	Filas	0,057	16,1%	1,7%	-1,684	0,552
HAB. DIGITALES	Copiar y mover ficheros	Columnas	0,145	5,6%	1,2%	-0,622	0,286
	Instalar software	Columnas	0,138	24,5%	0,7%	-1,335	0,232
	Transferir ficheros	Columnas	0,137	3,9%	5,7%	-0,536	0,646
	Uso procesador de texto	Columnas	0,131	0,2%	0,1%	-0,125	-0,097
	Creación presentaciones	Columnas	0,112	3,9%	49,8%	0,587	-2,105
	Edición foto, vídeo y audio	Columnas	0,102	1,2%	2,6%	-0,345	-0,510
	Uso hoja de cálculo	Columnas	0,090	14,0%	0,1%	1,245	0,101
	Cambiar config. software	Columnas	0,066	2,4%	13,6%	0,604	1,434
	Uso avanzado h. de cálculo	Columnas	0,058	40,8%	13,2%	2,661	1,515
	Lenguaje de programación	Columnas	0,021	3,4%	12,9%	1,264	-2,467

Anexo 3.9. AC9. Análisis de correspondencias simple. Prácticas digitales de los jóvenes según sexo, edad, nivel de estudios, situación laboral y tamaño de hábitat (2018)

- **Método:** Análisis factorial de correspondencias simple
- **Programa estadístico utilizado:** XLSTAT 2014.
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018)
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de Eurostat
- **Cruces:** Prácticas digitales por país

Resumen del modelo

CATEGORÍA	VALOR PROPIO	VARIANZA	VARIANZA ACUMULADA
D1	0,014	77,7%	77,7%
D2	0,002	12,4%	90,1%

Contribuciones y coordenadas

VARIABLE	CATEGORÍA	POS.	Contribuciones absolutas	Contribuciones relativas		Coordenadas estándar	
				D1	D2	D1	D2
SEXO	Hombre	Filas	0,076	0,4%	1,4%	-0,226	-0,428
	Mujer	Filas	0,081	1,0%	0,5%	0,350	0,249
EDAD	Nativos móviles (1995-2001)	Filas	0,076	12,7%	17,0%	-1,291	-1,491
	Nativos potenciales (1988-1994)	Filas	0,083	2,3%	0,1%	0,529	-0,080
	Inmigrantes necesarios (1982-1087)	Filas	0,077	5,5%	9,9%	0,846	1,131
NIVEL DE ESTUDIOS	Hasta Primarios	Filas	0,044	28,1%	18,6%	-2,541	2,065
	Sec. obligatorios	Filas	0,066	11,9%	4,0%	-1,343	0,779
	Bach. y FP Medio	Filas	0,083	0,0%	3,3%	0,054	-0,628
	FP Superior	Filas	0,088	4,0%	0,2%	0,676	0,152
	Superiores	Filas	0,096	19,8%	4,0%	1,438	-0,649
SIT. LABORAL	Trabajadores	Filas	0,083	5,7%	1,5%	0,832	0,424
	Estudiantes	Filas	0,080	8,3%	22,8%	-1,018	-1,690
	Parados y otras situaciones	Filas	0,067	0,2%	16,7%	-0,169	1,584
PRÁCTICAS DIGITALES	Vídeo en stream	Columnas	0,074	5,1%	3,4%	-0,831	0,681
	Correo electrónico	Columnas	0,072	0,4%	0,1%	-0,228	0,134
	Info. sobre bienes y servicios	Columnas	0,070	1,0%	4,7%	-0,373	0,818
	Participar en redes sociales	Columnas	0,071	6,0%	5,0%	-0,922	0,837
	Escuchar música	Columnas	0,066	5,4%	0,2%	-0,906	-0,184
	Compra de bienes y servicios	Columnas	0,063	1,6%	0,2%	0,502	-0,197
	Uso software seguridad	Columnas	0,060	1,1%	3,7%	-0,433	-0,784
	Info. temas de salud	Columnas	0,052	0,9%	6,3%	0,406	1,106
	Información de AAPP	Columnas	0,049	3,3%	0,2%	0,815	-0,188
	TV online	Columnas	0,050	0,7%	4,8%	-0,368	-0,986
	Vídeo en stream comercial	Columnas	0,044	0,0%	5,8%	-0,077	-1,143
	Almacenamiento online	Columnas	0,044	0,2%	20,5%	-0,212	-2,161
	Banca electrónica	Columnas	0,043	22,6%	7,0%	2,285	1,269
	Juegos y descargas de juegos	Columnas	0,042	16,8%	0,0%	-2,002	0,072
	Llamadas telefónicas	Columnas	0,041	3,8%	0,3%	-0,955	0,257
	Envío formularios AAPP	Columnas	0,039	8,6%	0,6%	1,490	-0,384
	Descarga formularios AAPP	Columnas	0,038	7,8%	11,8%	1,429	-1,759
	Cita médico	Columnas	0,033	4,8%	15,9%	1,205	2,202
	Alojamiento (e. colaborativa)	Columnas	0,022	7,6%	1,6%	1,861	-0,854
	Venta de bienes y servicios	Columnas	0,014	0,9%	4,0%	0,777	1,666
	Transporte (e. colaborativa)	Columnas	0,013	1,6%	3,9%	1,116	-1,747
	Vídeo en stream	Columnas	0,076	0,4%	1,4%	-0,226	-0,428

Anexo 3.10. FAC1. Análisis de componentes principales. Formas de accesibilidad a Internet de la población joven (2018)

- **Método:** Análisis factorial de componentes principales
- **Rotación:** Varimax
- **Variables introducidas:** 5 equipos utilizados para acceder a Internet en general (ordenador de sobremesa; portátil, teléfono móvil, tablet, otros dispositivos móviles) y 4 equipos utilizados para acceder a Internet en movilidad (portátil, teléfono móvil, tablet, otros dispositivos móviles)
- **KMO:** 0,586; **Prueba de esfericidad de Barlett:** 7403,967 (Sig=0,000); **Determinante:** 0,084
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 22
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=3000 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Resumen del modelo

FACTOR	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado tras la extracción			Sumas de las saturaciones al cuadrado tras la rotación		
	Total	% Varianza	% Acumulado	Total	% Varianza	% Acumulado	Total	% Varianza	% Acumulado
1	2,588	28,8	28,8	2,588	28,8	28,8	1,814	20,2	20,2
2	1,668	18,5	47,3	1,668	18,5	47,3	1,593	17,7	37,8
3	1,191	13,2	60,5	1,191	13,2	60,5	1,529	17,0	54,8
4	1,091	12,1	72,6	1,091	12,1	72,6	1,509	16,8	71,6
5	0,910	10,1	82,8	0,910	10,1	82,8	1,004	11,2	82,8
6	0,586	6,5	89,3						
7	0,435	4,8	94,1						
8	0,340	3,8	97,9						
9	0,191	2,1	100,0						

Comunalidades y puntuaciones factoriales de los componentes tras la rotación

EQUIPOS TIC DE ACCESO A INTERNET	Comunalidad [extracción]	FAC1_1*	FAC1_2*	FAC1_3*	FAC1_4*	FAC1_5*
		Teléfono Móvil	Tablet	Otros dispositivos móviles	Ordenador portátil	Ordenador de sobremesa
Teléfono móvil	0,904	0,946	0,038	0,024	0,077	0,020
Teléfono móvil [movilidad]	0,900	0,943	0,055	0,029	0,082	0,032
Tablet	0,805	0,072	0,885	0,067	0,089	0,063
Tablet [movilidad]	0,791	0,019	0,859	0,146	0,170	0,051
Otros dispositivos móviles	0,764	0,046	0,054	0,864	0,078	0,079
Otros disp. móviles [movilidad]	0,762	0,004	0,150	0,854	0,096	0,019
Ordenador portátil [movilidad]	0,771	0,019	0,132	0,117	0,852	0,117
Ordenador portátil	0,758	0,138	0,120	0,063	0,846	-0,066
Ordenador de sobremesa	0,991	0,044	0,097	0,085	0,038	0,986

*Puntuaciones factoriales tras la extracción; **Negrita:** máxima puntuación entre factor y variable

Anexo 3.11. FAC2. Análisis de componentes principales. Habilidades digitales de la población joven (2018)

- **Método:** Análisis factorial de componentes principales
- **Rotación:** Varimax
- **Variables introducidas:** 10 tareas relacionadas con la informática que es capaz de realizar (transferir ficheros, instalar software, cambiar configuración de aplicaciones, uso procesador de texto, crear presentaciones, uso de hojas de cálculo, usos avanzados de hoja de cálculo, edición de fotos-vídeo-audio y uso de lenguaje de programación)
- **KMO:** 0,884; **Prueba de esfericidad de Barlett:** 22415,770 (Sig=0,000); **Determinante:** 0,00
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 22
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=2759 casos²³².
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Resumen del modelo

FACTOR	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado tras la extracción			Sumas de las saturaciones al cuadrado tras la rotación		
	Total	% Varianza	% Acumulado	Total	% Varianza	% Acumulado	Total	% Varianza	% Acumulado
1	6,354	63,5	63,5	6,354	63,5	63,5	3,473	34,7	34,7
2	0,877	8,8	72,3	0,877	8,8	72,3	2,987	29,9	64,6
3	0,714	7,1	79,4	0,714	7,1	79,4	1,485	14,8	79,4
4	0,566	5,7	85,1						
5	0,382	3,8	88,9						
6	0,299	3,0	91,9						
7	0,278	2,8	94,7						
8	0,208	2,1	96,8						
9	0,173	1,7	98,5						
10	0,150	1,5	100,0						

Comunalidades y puntuaciones factoriales de los componentes tras la rotación

HABILIDADES DIGITALES	Comunalidad [extracción]	FAC2_1*	FAC2_2*	FAC2_3*
		Habilidades básicas	Ofimática avanzada	Informática avanzada
Instalar software o aplicaciones (apps)	0,793	0,832	0,225	0,223
Copiar o mover ficheros o carpetas	0,847	0,794	0,433	0,169
Transferir ficheros entre dispositivos	0,807	0,758	0,471	0,103
Usar un procesador de texto	0,801	0,659	0,586	0,150
Usar software para editar fotos, video o audio	0,627	0,597	0,492	0,166
Usar hojas de cálculo	0,861	0,393	0,812	0,218
Usar funciones avanzadas hojas de cálculo (ordenar, filtrar,...)	0,784	0,227	0,791	0,327
Crear presentaciones electrónicas	0,813	0,508	0,731	0,140
Programar en un lenguaje de programación		0,052	0,343	0,839
Cambiar la configuración de cualquier software	0,825	0,563	0,057	0,684

*Puntuaciones factoriales tras la extracción; **Negrita:** máxima puntuación entre factor y variable

²³² La base muestral se ha reducido de 3000 a 2759 casos debido a la necesidad de imputar los datos de 2017 sobre las variables de habilidades digitales, lo que afectará, asimismo, al análisis de varianza multivariantes (MANOVA), al análisis de conglomerados (CLUSTER) y al análisis discriminante (DIS)

Anexo 3.12. FAC3. Análisis de componentes principales. Formas de uso de Internet de la población joven (2018)

- **Método:** Análisis factorial de componentes principales
- **Rotación:** Varimax
- **Variables introducidas:** formas de uso de Internet [correo electrónico, redes sociales, información sobre bienes y servicios, juegos y descargas de juegos, escuchar música, TV online, vídeo en stream comercial, vídeo en stream, venta de bienes y servicios, banca electrónica, almacenamiento online, información sobre AAPP, descarga de formularios sobre AAPP, envío de formularios a las AAPP, alojamiento (economía colaborativa), transporte (economía colaborativa), compra de bienes y servicios]
- **Variables excluidas:** se han excluido las formas de uso llamadas telefónicas, información sobre temas de salud, concertar cita con el médico y uso de software de seguridad debido a su reducida comunalidad en todos los modelos ensayados.
- **KMO= 0,877; Prueba de esfericidad de Barlett= 11269,729 (Sig=0,000); Determinante: 0,023**
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 22
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=3000 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Resumen del modelo

FACTOR	Autovalores iniciales			Sumas de las saturaciones al cuadrado tras la extracción			Sumas de las saturaciones al cuadrado tras la rotación		
	Total	% Varianza	% Acumulado	Total	% Varianza	% Acumulado	Total	% Varianza	% Acumulado
1	4,626	27,2	27,2	4,626	27,2	27,2	2,235	13,1	13,1
2	1,683	9,9	37,1	1,683	9,9	37,1	2,023	11,9	25,0
3	1,237	7,3	44,4	1,237	7,3	44,4	2,014	11,8	36,9
4	1,020	6,0	50,4	1,02	6,00	50,39	1,55	9,12	46,02
5	0,929	5,5	55,9	0,93	5,47	55,86	1,47	8,66	54,67
6	0,843	5,0	60,8	0,84	4,96	60,82	1,04	6,14	60,82
7	0,819	4,8	65,6						
8	0,751	4,4	70,1						
9	0,738	4,3	74,4						
10	0,684	4,0	78,4						
11	0,629	3,7	82,1						
12	0,599	3,5	85,6						
13	0,568	3,3	89,0						
14	0,543	3,2	92,2						
15	0,524	3,1	95,3						
16	0,460	2,7	98,0						
17	0,346	2,0	100,0						

Comunalidades y puntuaciones factoriales de los componentes tras la rotación

FORMAS DE USO DE INTERNET	Comunalidad [extracción]	FAC3_1*	FAC3_2*	FAC3_3*	FAC3_4*	FAC3_5*	FAC3_6*
		Administración-Institucional	Información y Comunicación	Audiovisual-Servicios Online	Comercial y Bancario	Economía colaborativa	Juegos y Ocio
Descarga formularios AAPP	0,770	0,849	0,112	0,111	0,096	0,120	0,006
Envío formularios AAPP	0,711	0,818	0,087	0,097	0,131	0,081	-0,024
Información de AAPP	0,663	0,759	0,134	0,103	0,214	0,086	0,074
Participar en redes sociales	0,537	0,067	0,685	0,019	-0,043	0,189	0,158
Vídeo en stream	0,576	0,055	0,675	0,297	0,059	0,013	0,158
Info. sobre bienes y servicios	0,519	0,130	0,622	0,104	0,320	-0,005	-0,054
Correo electrónico	0,546	0,203	0,584	0,235	0,296	0,002	-0,143
Vídeo en stream comercial	0,625	0,109	0,026	0,755	0,156	0,123	0,051
TV online	0,622	0,104	0,164	0,755	0,075	0,028	0,089
Escuchar música	0,526	0,067	0,425	0,551	-0,101	0,128	0,101
Almacenamiento online	0,344	0,084	0,197	0,471	0,235	0,145	0,013
Banca electrónica	0,665	0,244	0,100	0,123	0,740	0,136	-0,117
Compra de bienes y servicios	0,586	0,240	0,201	0,226	0,651	0,069	0,093
Transporte (e. colaborativa)	0,700	0,105	0,083	0,143	-0,015	0,812	-0,032
Alojamiento (e. colaborativa)	0,503	0,184	0,081	0,176	0,164	0,628	-0,102
Venta de bienes y servicios	0,631	-0,057	0,045	-0,065	0,433	0,518	0,408
Juegos y descargas de juegos	0,815	0,054	0,136	0,198	-0,045	-0,091	0,862

*Puntuaciones factoriales tras la extracción; **Negrita:** máxima puntuación entre factor y variable

Anexo 3.13. MANOVA. Análisis multivariable de varianza. Formas de acceso, habilidades digitales y formas de uso de Internet según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral de la población joven (2018)

- **Método:** Modelo lineal general multivariante (MANOVA)
- **Rotación:** Varimax
- **Variables dependientes:** Número de equipos usados para acceder a Internet; Factores de accesibilidad a Internet (FAC1_1, FAC1_2, FAC1_3, FAC1_5, FAC1_5); Número de habilidades digitales que sabe realizar; Factores de habilidades digitales (FAC2_1, FAC2_2, FAC2_3); Número de usos de internet que realiza; y Factores de usos de Internet (FAC3_1, FAC3_2, FAC3_3, FAC3_4, FAC3_5, FAC3_6). En total son 17 variables.
- **Factores fijos (variables independientes):** sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral
- **Post-hoc:** Bonferroni
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 22
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=2759 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Contraste multivariado Lambda de Wilks

CRUCES CONSIDERADOS	VALOR	F	Grados de libertad de la hipótesis	Grados de libertad del error	Sig.
Intercepto	0,946	9,012	17	2664	0,000
Sexo	0,874	22,585	17	2664	0,000
Edad	0,937	5,181	34	5328	0,000
Estudios	0,501	29,592	68	10457	0,000
Laboral	0,830	15,271	34	5328	0,000
Sexo*Edad	0,929	5,907	34	5328	0,000
Sexo*Estudios	0,836	7,158	68	10457	0,000
Sexo*Laboral	0,929	5,922	34	5328	0,000
Edad*Estudios	0,807	4,277	136	19433	0,000
Edad*Laboral	0,904	4,015	68	10457	0,000
Estudios*Laboral	0,720	6,592	136	19433	0,000
Sexo*Edad*Estudios	0,851	3,197	136	19433	0,000
Sexo*Edad*Laboral	0,894	4,443	68	10457	0,000
Sexo*Estudios*Laboral	0,822	3,899	136	19433	0,000
Edad*Estudios*Laboral	0,735	3,769	221	27691	0,000
Todas las variables	0,810	4,194	136	19433	0,000

Pruebas de los efectos intersujetos (modelo)

VARIABLES DEPENDIENTES	Suma cuadrados (Tipo III)	R2	R2 ajustado	Grados de libertad	Media cuadrática	F	Sig.
Nº Equipos TIC	669,478	0,242	0,220	78	8,583	10,981	0,000
FAC1_1. Teléfono Móvil	399,001	0,137	0,112	78	5,115	5,452	0,000
FAC1_2. Tablet	208,787	0,076	0,049	78	2,677	2,835	0,000
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	205,261	0,075	0,048	78	2,632	2,777	0,000
FAC1_4. Ordenador portátil	669,414	0,241	0,219	78	8,582	10,924	0,000
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	243,597	0,088	0,062	78	3,123	3,331	0,000
Nº Habilidades digitales	2142,617	0,770	0,763	78	27,469	114,902	0,000
FAC2_1. Habilidades básicas	1497,526	0,532	0,519	78	19,199	39,132	0,000
FAC2_2. Ofimática avanzada	1712,971	0,620	0,608	78	21,961	55,943	0,000
FAC2_3. Informática avanzada	1172,688	0,427	0,410	78	15,034	25,578	0,000
Nº Usos de Internet	780,544	0,284	0,263	78	10,007	13,634	0,000
FAC3_1. Administración- Institucional	459,231	0,167	0,143	78	5,888	6,879	0,000
FAC3_2. Información y Comunicación	409,640	0,147	0,122	78	5,252	5,904	0,000
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	358,225	0,131	0,105	78	4,593	5,163	0,000
FAC3_4. Comercial y Bancario	676,022	0,244	0,222	78	8,667	11,113	0,000
FAC3_5. Economía colaborativa	232,344	0,085	0,058	78	2,979	3,175	0,000
FAC3_6. Juegos y Ocio	361,218	0,131	0,106	78	4,631	5,196	0,000

ANEXOS

Significatividad de los efectos intersujetos para cada cruce de variables [1/2]

VARIABLES DEPENDIENTES	CRUCES DE VARIABLES							
	Intercepto	Sexo	Edad	Estudios	Laboral	Sexo* Edad	Sexo* Estudios	Sexo* Laboral
Nº Equipos TIC	0,000	0,089	0,067	0,000	0,000	0,214	0,861	0,288
FAC1_1. Teléfono Móvil	0,011	0,380	0,285	0,000	0,023	0,175	0,097	0,201
FAC1_2. Tablet	0,005	0,395	0,572	0,613	0,010	0,473	0,986	0,642
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	0,007	0,026	0,023	0,009	0,462	0,934	0,514	0,151
FAC1_4. Ordenador portátil	0,010	0,366	0,005	0,000	0,019	0,053	0,842	0,179
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,939	0,025	0,643	0,000	0,195	0,221	0,371	0,288
Nº Habilidades digitales	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,035	0,000	0,000
FAC2_1. Habilidades básicas	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
FAC2_2. Ofimática avanzada	0,000	0,000	0,313	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
FAC2_3. Informática avanzada	0,314	0,000	0,282	0,000	0,000	0,516	0,000	0,000
Nº Usos de Internet	0,000	0,382	0,009	0,000	0,000	0,427	0,888	0,636
FAC3_1. Administración- Institucional	0,039	0,741	0,912	0,000	0,741	0,145	0,012	0,088
FAC3_2. Información y Comunicación	0,003	0,011	0,005	0,000	0,011	0,885	0,775	0,464
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	0,036	0,617	0,006	0,000	0,181	0,846	0,535	0,136
FAC3_4. Comercial y Bancario	0,005	0,417	0,104	0,000	0,000	0,242	0,001	0,504
FAC3_5. Economía colaborativa	0,416	0,532	0,418	0,000	0,291	0,555	0,931	0,339
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,008	0,030	0,186	0,096	0,358	0,022	0,585	0,197

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Significatividad de los efectos intersujetos para cada cruce de variables [2/2]

VARIABLES DEPENDIENTES	CRUCES DE VARIABLES							
	Edad* Estudios	Edad* Laboral	Estudios* Laboral	Sexo* Edad* Estudios	Sexo* Edad* Laboral	Sexo* Estudios* Laboral	Edad* Estudios* Laboral	Todas las variables
Nº Equipos TIC	0,020	0,126	0,242	0,713	0,403	0,435	0,000	0,125
FAC1_1. Teléfono Móvil	0,001	0,144	0,248	0,016	0,969	0,820	0,430	0,802
FAC1_2. Tablet	0,039	0,073	0,235	0,988	0,883	0,336	0,110	0,077
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	0,105	0,617	0,776	0,123	0,844	0,918	0,475	0,274
FAC1_4. Ordenador portátil	0,765	0,328	0,047	0,134	0,002	0,771	0,002	0,302
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,683	0,996	0,005	0,660	0,677	0,388	0,002	0,209
Nº Habilidades digitales	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
FAC2_1. Habilidades básicas	0,000	0,431	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
FAC2_2. Ofimática avanzada	0,000	0,001	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
FAC2_3. Informática avanzada	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000
Nº Usos de Internet	0,012	0,038	0,059	0,560	0,011	0,063	0,506	0,028
FAC3_1. Administración- Institucional	0,081	0,898	0,110	0,047	0,584	0,404	0,014	0,018
FAC3_2. Información y Comunicación	0,001	0,187	0,023	0,144	0,855	0,059	0,667	0,073
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	0,048	0,284	0,473	0,040	0,008	0,829	0,175	0,247
FAC3_4. Comercial y Bancario	0,414	0,429	0,061	0,022	0,136	0,941	0,191	0,600
FAC3_5. Economía colaborativa	0,001	0,485	0,052	0,537	0,803	0,809	0,000	0,302
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,081	0,025	0,099	0,674	0,002	0,311	0,289	0,657

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Medias marginales. Variables independientes

VARIABLES DEPENDIENTES	TO	SEXO		EDAD			ESTUDIOS					LABORAL		
		H	M	NM	NP	IN	HP	SO	BA	FP	UN	T	E	P
Nº Equipos TIC	-0,19	-0,11	-0,27	-0,19	-0,09	-0,30	-0,94	-0,45	-0,13	0,09	0,31	-0,09	0,08	-0,49
FAC1_1. Teléfono Móvil	-0,11	-0,13	-0,08	-0,13	-0,02	-0,17	-1,11	0,05	0,03	0,16	0,12	-0,03	0,06	-0,30
FAC1_2. Tablet	-0,12	-0,17	-0,08	-0,24	-0,06	-0,05	-0,14	-0,19	-0,17	-0,17	0,05	0,02	-0,16	-0,24
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	-0,10	-0,01	-0,19	-0,18	0,03	-0,16	-0,13	-0,10	0,12	-0,23	-0,19	-0,06	-0,10	-0,15
FAC1_4. Ordenador portátil	-0,08	-0,05	-0,11	0,09	-0,14	-0,20	-0,66	-0,49	-0,10	0,18	0,54	-0,10	0,27	-0,31
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,00	0,16	-0,16	0,05	0,05	-0,12	-0,40	-0,10	-0,12	0,43	0,10	-0,02	0,16	-0,09
Nº Habilidades digitales	-0,18	0,06	-0,44	-0,17	0,02	-0,43	-1,81	-0,64	-0,07	0,45	0,76	-0,38	0,55	-0,52
FAC2_1. Habilidades básicas	-0,19	-0,28	-0,09	-0,20	0,15	-0,55	-1,72	-0,21	0,00	0,31	0,36	-0,11	0,17	-0,52
FAC2_2. Ofimática avanzada	-0,14	0,08	-0,36	-0,11	-0,17	-0,13	-0,83	-0,74	-0,26	0,19	0,78	-0,34	0,63	-0,49
FAC2_3. Informática avanzada	0,09	0,61	-0,45	0,09	0,09	0,08	-0,28	-0,07	0,30	0,35	0,01	-0,25	0,07	0,44
Nº Usos de Internet	-0,11	-0,15	-0,06	-0,04	-0,02	-0,28	-1,06	-0,40	0,00	0,28	0,41	0,07	-0,03	-0,34
FAC3_1. Administración- Institucional	-0,04	-0,06	-0,03	-0,10	-0,04	0,01	-0,71	-0,43	-0,03	0,33	0,44	-0,03	0,10	-0,16
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,11	-0,24	0,02	0,06	-0,06	-0,36	-0,83	-0,06	0,06	0,07	0,05	0,00	-0,01	-0,30
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	-0,06	-0,05	-0,08	0,12	-0,05	-0,29	-0,43	-0,17	-0,08	0,15	0,14	-0,07	0,12	-0,19
FAC3_4. Comercial y Bancario	-0,08	-0,02	-0,14	-0,29	0,03	0,06	-0,72	-0,22	-0,02	0,18	0,26	0,19	-0,33	-0,15
FAC3_5. Economía colaborativa	0,03	0,03	0,03	0,05	0,09	-0,07	0,25	-0,07	0,04	-0,23	0,21	0,09	-0,07	0,03
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,08	0,22	-0,07	0,17	0,03	0,02	0,17	0,15	0,18	0,08	-0,19	0,04	0,13	0,08

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Medias marginales. Cruce de variables (Sexo por Edad)

VARIABLES DEPENDIENTES	TO	HOMBRES			MUJERES		
		NM	NP	IN	NM	NP	IN
Nº Equipos TIC	-0,19	-0,11	-0,13	-0,09	-0,25	-0,06	-0,55
FAC1_1. Teléfono Móvil	-0,11	-0,15	-0,11	-0,13	-0,11	0,07	-0,23
FAC1_2. Tablet	-0,12	-0,33	-0,19	0,02	-0,17	0,07	-0,14
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	-0,10	-0,02	0,11	-0,12	-0,32	-0,04	-0,20
FAC1_4. Ordenador portátil	-0,08	0,10	-0,23	0,00	0,08	-0,04	-0,44
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,00	0,21	0,27	-0,02	-0,08	-0,18	-0,24
Nº Habilidades digitales	-0,18	0,21	0,16	-0,19	-0,51	-0,12	-0,71
FAC2_1. Habilidades básicas	-0,19	-0,34	0,20	-0,74	-0,07	0,10	-0,32
FAC2_2. Ofimática avanzada	-0,14	0,35	-0,31	0,22	-0,51	-0,03	-0,55
FAC2_3. Informática avanzada	0,09	0,69	0,66	0,49	-0,43	-0,52	-0,40
Nº Usos de Internet	-0,11	-0,07	-0,17	-0,22	-0,01	0,14	-0,36
FAC3_1. Administración- Institucional	-0,04	-0,15	-0,13	0,10	-0,05	0,07	-0,10
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,11	-0,05	-0,19	-0,48	0,14	0,07	-0,21
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	-0,06	0,11	-0,08	-0,17	0,13	-0,02	-0,43
FAC3_4. Comercial y Bancario	-0,08	-0,15	0,00	0,10	-0,41	0,05	0,02
FAC3_5. Economía colaborativa	0,03	-0,01	0,10	-0,02	0,10	0,08	-0,13
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,08	0,34	0,21	0,10	0,02	-0,16	-0,08

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Medias marginales. Cruce de variables (Sexo por Nivel de estudios)

VARIABLES DEPENDIENTES	TO	HOMBRES					MUJERES				
		HP	SO	BA	FP	UN	HP	SO	BA	FP	UN
Nº Equipos TIC	-0,19	-0,98	-0,38	-0,08	0,29	0,34	-0,90	-0,53	-0,18	-0,14	0,27
FAC1_1. Teléfono Móvil	-0,11	-1,40	0,07	0,08	0,13	0,10	-0,86	0,03	-0,01	0,19	0,14
FAC1_2. Tablet	-0,12	-0,32	-0,23	-0,24	-0,08	0,01	0,03	-0,15	-0,10	-0,26	0,09
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	-0,10	0,09	0,01	0,16	-0,18	-0,12	-0,32	-0,23	0,08	-0,28	-0,27
FAC1_4. Ordenador portátil	-0,08	-0,70	-0,50	-0,10	0,28	0,57	-0,63	-0,48	-0,11	0,07	0,51
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,00	-0,24	0,02	0,01	0,67	0,17	-0,53	-0,23	-0,25	0,15	0,02
Nº Habilidades digitales	-0,18	-1,66	-0,51	0,04	0,80	1,11	-1,94	-0,79	-0,17	0,05	0,41
FAC2_1. Habilidades básicas	-0,19	-1,45	-0,31	-0,17	0,09	0,08	-1,96	-0,10	0,18	0,55	0,63
FAC2_2. Ofimática avanzada	-0,14	-1,02	-0,50	-0,15	0,56	1,17	-0,67	-1,01	-0,38	-0,24	0,40
FAC2_3. Informática avanzada	0,09	-0,04	0,06	0,78	1,15	0,86	-0,49	-0,22	-0,18	-0,54	-0,84
Nº Usos de Internet	-0,11	-1,28	-0,44	0,00	0,22	0,38	-0,87	-0,36	0,01	0,35	0,45
FAC3_1. Administración- Institucional	-0,04	-0,65	-0,41	-0,04	0,18	0,44	-0,75	-0,44	-0,02	0,50	0,44
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,11	-1,13	-0,12	-0,02	-0,10	-0,09	-0,57	0,01	0,13	0,25	0,19
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	-0,06	-0,49	-0,13	-0,04	0,19	0,10	-0,38	-0,21	-0,12	0,10	0,17
FAC3_4. Comercial y Bancario	-0,08	-0,70	-0,31	0,04	0,36	0,30	-0,74	-0,11	-0,09	-0,03	0,22
FAC3_5. Economía colaborativa	0,03	0,06	-0,04	0,05	-0,23	0,33	0,41	-0,11	0,03	-0,24	0,09
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,08	0,28	0,28	0,27	0,35	-0,09	0,07	0,01	0,09	-0,22	-0,29

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Medias marginales. Cruce de variables (Sexo por Situación Laboral)

VARIABLES DEPENDIENTES	TO	HOMBRES			MUJERES		
		T	E	P	T	E	P
Nº Equipos TIC	-0,19	0,03	0,14	-0,46	-0,19	0,00	-0,51
FAC1_1. Teléfono Móvil	-0,11	-0,12	0,02	-0,27	0,04	0,11	-0,33
FAC1_2. Tablet	-0,12	-0,14	-0,08	-0,27	0,16	-0,26	-0,21
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	-0,10	0,12	-0,05	-0,11	-0,23	-0,16	-0,18
FAC1_4. Ordenador portátil	-0,08	0,02	0,20	-0,33	-0,21	0,35	-0,28
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,00	0,21	0,27	0,00	-0,23	0,00	-0,18
Nº Habilidades digitales	-0,18	-0,18	0,70	-0,24	-0,57	0,36	-0,78
FAC2_1. Habilidades básicas	-0,19	-0,07	-0,11	-0,64	-0,15	0,56	-0,41
FAC2_2. Ofimática avanzada	-0,14	-0,21	0,91	-0,35	-0,46	0,25	-0,62
FAC2_3. Informática avanzada	0,09	0,02	0,55	1,26	-0,50	-0,58	-0,33
Nº Usos de Internet	-0,11	0,02	-0,05	-0,42	0,11	-0,01	-0,26
FAC3_1. Administración- Institucional	-0,04	-0,03	0,17	-0,29	-0,02	0,01	-0,05
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,11	-0,17	-0,07	-0,44	0,16	0,09	-0,16
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	-0,06	0,00	0,08	-0,20	-0,13	0,18	-0,17
FAC3_4. Comercial y Bancario	-0,08	0,26	-0,28	-0,06	0,12	-0,39	-0,24
FAC3_5. Economía colaborativa	0,03	0,07	-0,11	0,10	0,11	0,00	-0,03
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,08	0,10	0,25	0,31	-0,03	-0,02	-0,14

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Medias marginales. Cruce de variables (Edad por Nivel de Estudios)

VARIABLES DEPENDIENTES	TO	NATIVOS MÓVILES					NATIVOS POTENCIALES					INM. NECESARIOS				
		HP	SO	BA	FP	UN	HP	SO	BA	FP	UN	HP	SO	BA	FP	UN
Nº Equipos TIC	-0,19	-0,78	-0,24	-0,06	-0,06	0,17	-0,87	-0,62	0,13	0,13	0,42	-1,21	-0,55	-0,46	0,20	0,31
FAC1_1. Teléfono Móvil	-0,11	-0,96	0,06	-0,17	0,18	0,14	-0,72	0,02	0,14	0,14	0,09	-1,68	0,08	0,13	0,16	0,14
FAC1_2. Tablet	-0,12	0,10	-0,14	-0,30	-0,54	-0,28	-0,19	-0,26	-0,04	-0,10	0,19	-0,38	-0,18	-0,18	0,21	0,20
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	-0,10	-0,19	-0,01	0,02	-0,26	-0,54	0,03	-0,13	0,42	-0,17	-0,01	-0,23	-0,20	-0,07	-0,24	-0,08
FAC1_4. Ordenador portátil	-0,08	-0,67	-0,23	0,23	0,27	0,82	-0,76	-0,77	-0,12	0,18	0,48	-0,56	-0,53	-0,43	0,07	0,34
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,00	-0,35	-0,15	0,02	0,51	0,20	-0,45	0,09	-0,01	0,38	0,08	-0,39	-0,24	-0,37	0,38	0,01
Nº Habilidades digitales	-0,18	-1,70	-0,28	0,02	0,42	0,54	-1,33	-0,61	0,17	0,48	0,85	-2,43	-1,23	-0,39	0,46	0,87
FAC2_1. Habilidades básicas	-0,19	-1,87	-0,02	-0,09	0,36	0,46	-0,78	0,03	0,33	0,61	0,23	-2,49	-0,80	-0,23	-0,12	0,40
FAC2_2. Ofimática avanzada	-0,14	-0,50	-0,39	-0,17	-0,16	0,75	-1,06	-1,02	-0,23	0,13	0,88	-1,02	-0,92	-0,38	0,68	0,70
FAC2_3. Informática avanzada	0,09	-0,32	-0,08	0,56	0,84	-0,78	-0,33	0,09	0,31	-0,10	0,36	-0,19	-0,26	0,04	0,31	0,39
Nº Usos de Internet	-0,11	-0,88	-0,21	0,16	0,39	0,27	-0,97	-0,57	0,23	0,33	0,45	-1,38	-0,49	-0,39	0,10	0,50
FAC3_1. Administración- Institucional	-0,04	-0,88	-0,48	0,03	0,12	0,73	-0,62	-0,57	0,10	0,39	0,24	-0,57	-0,17	-0,23	0,51	0,39
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,11	-0,57	0,21	0,09	0,30	0,16	-0,53	-0,23	0,05	0,06	0,15	-1,44	-0,25	0,03	-0,22	-0,18
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	-0,06	-0,17	0,16	0,11	0,32	0,14	-0,63	-0,25	0,09	0,08	0,23	-0,56	-0,57	-0,44	0,04	0,03
FAC3_4. Comercial y Bancario	-0,08	-0,96	-0,41	-0,06	-0,01	-0,08	-0,58	-0,19	0,15	0,23	0,27	-0,57	0,03	-0,16	0,34	0,58
FAC3_5. Economía colaborativa	0,03	0,48	-0,08	0,19	-0,14	-0,16	0,15	-0,02	0,00	0,03	0,29	0,05	-0,11	-0,08	-0,66	0,47
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,08	0,31	0,22	0,28	0,38	-0,40	0,16	0,21	0,21	-0,19	-0,16	-0,01	-0,02	0,07	0,04	-0,01

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Medias marginales. Cruce de variables (Edad por Situación Laboral)

VARIABLES DEPENDIENTES	TO	NATIVOS MÓVILES			NATIVOS POTENCIALES			INM. NECESARIOS		
		T	E	P	T	E	P	T	E	P
Nº Equipos TIC	-0,19	0,04	0,06	-0,68	-0,09	0,25	-0,33	-0,19	-0,18	-0,47
FAC1_1. Teléfono Móvil	-0,11	0,20	-0,03	-0,57	0,00	0,12	-0,15	-0,27	0,18	-0,21
FAC1_2. Tablet	-0,12	0,02	-0,25	-0,50	0,00	-0,21	-0,02	0,03	0,16	-0,22
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	-0,10	-0,19	-0,09	-0,27	0,05	0,11	-0,03	-0,05	-0,46	-0,15
FAC1_4. Ordenador portátil	-0,08	0,05	0,31	-0,13	-0,19	0,38	-0,45	-0,15	-0,03	-0,32
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,00	0,06	0,22	-0,14	-0,02	0,27	-0,03	-0,09	-0,20	-0,12
Nº Habilidades digitales	-0,18	-0,47	0,40	-0,52	-0,18	0,65	-0,21	-0,51	0,77	-0,83
FAC2_1. Habilidades básicas	-0,19	-0,08	0,21	-0,77	0,17	0,46	-0,09	-0,43	-0,43	-0,72
FAC2_2. Ofimática avanzada	-0,14	-0,39	0,44	-0,45	-0,37	0,48	-0,43	-0,27	1,34	-0,58
FAC2_3. Informática avanzada	0,09	-0,51	-0,08	0,87	-0,15	0,04	0,37	-0,12	0,49	0,12
Nº Usos de Internet	-0,11	0,43	-0,10	-0,44	-0,02	0,29	-0,25	-0,18	-0,42	-0,34
FAC3_1. Administración- Institucional	-0,04	-0,03	0,00	-0,28	-0,06	0,13	-0,13	0,00	0,28	-0,09
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,11	0,38	0,08	-0,29	-0,06	0,16	-0,21	-0,27	-0,50	-0,39
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	-0,06	0,19	0,25	-0,09	-0,15	0,28	-0,19	-0,22	-0,48	-0,27
FAC3_4. Comercial y Bancario	-0,08	0,15	-0,49	-0,50	0,14	-0,05	-0,04	0,27	-0,42	0,05
FAC3_5. Economía colaborativa	0,03	0,25	-0,18	0,11	0,14	0,06	0,05	-0,10	0,01	-0,07
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,08	0,29	0,06	0,18	0,01	0,01	0,07	-0,17	0,53	0,00

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Medias marginales. Cruce de variables (Situación Laboral por Nivel de Estudios)

VARIABLES DEPENDIENTES	TO	TRABAJA					ESTUDIA					PARADOS Y OTROS				
		HP	SO	BA	FP	UN	HP	SO	BA	FP	UN	HP	SO	BA	FP	UN
Nº Equipos TIC	-0,19	-0,66	-0,37	0,04	0,02	0,45	-0,56	-0,26	-0,11	0,50	0,34	-1,30	-0,62	-0,32	-0,19	0,09
FAC1_1. Teléfono Móvil	-0,11	-0,93	0,14	0,15	0,20	0,13	-0,51	0,10	0,14	0,11	0,11	-1,45	-0,06	-0,20	0,15	0,12
FAC1_2. Tablet	-0,12	0,24	-0,13	-0,10	-0,04	0,15	-0,31	-0,31	-0,25	0,05	-0,11	-0,39	-0,20	-0,16	-0,47	0,08
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	-0,10	-0,21	-0,08	0,16	0,02	-0,20	0,05	-0,04	0,07	-0,30	-0,19	-0,13	-0,14	0,13	-0,41	-0,19
FAC1_4. Ordenador portátil	-0,08	-0,50	-0,36	-0,09	-0,15	0,54	-0,62	-0,38	0,07	0,67	0,84	-0,81	-0,66	-0,29	0,10	0,23
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,00	-0,53	-0,27	0,07	0,19	0,36	0,19	0,38	-0,19	0,61	-0,02	-0,48	-0,16	-0,24	0,51	-0,10
Nº Habilidades digitales	-0,18	-1,91	-0,53	-0,46	-0,09	0,83	-0,22	0,32	0,62	0,68	0,80	-2,26	-1,22	-0,36	0,80	0,64
FAC2_1. Habilidades básicas	-0,19	-1,58	0,14	-0,02	0,22	0,43	0,08	0,12	0,04	0,20	0,38	-2,45	-0,73	0,00	0,48	0,24
FAC2_2. Ofimática avanzada	-0,14	-0,97	-0,91	-0,66	-0,17	0,91	-0,07	0,20	0,60	1,04	0,78	-0,97	-1,04	-0,72	-0,17	0,64
FAC2_3. Informática avanzada	0,09	-0,56	-0,14	-0,04	-0,38	-0,17	-0,68	0,28	0,62	-0,40	0,05	0,08	-0,18	0,33	1,72	0,19
Nº Usos de Internet	-0,11	-0,57	-0,24	0,10	0,38	0,56	-0,94	-0,46	-0,11	0,29	0,37	-1,51	-0,53	0,01	0,17	0,28
FAC3_1. Administración- Institucional	-0,04	-0,69	-0,42	-0,08	0,36	0,58	-0,69	-0,69	0,06	0,54	0,49	-0,72	-0,30	-0,08	0,13	0,23
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,11	-0,58	-0,05	0,08	0,20	0,25	-0,11	0,25	0,13	-0,05	-0,24	-1,27	-0,23	-0,04	0,03	0,09
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	-0,06	-0,30	-0,19	-0,01	0,05	0,07	-0,10	0,20	-0,12	0,19	0,38	-0,65	-0,34	-0,12	0,22	-0,02
FAC3_4. Comercial y Bancario	-0,08	-0,34	0,18	0,28	0,34	0,39	-1,26	-0,75	-0,49	0,16	0,00	-0,86	-0,36	0,15	0,03	0,35
FAC3_5. Economía colaborativa	0,03	0,48	0,00	0,15	-0,26	0,15	-0,24	-0,08	-0,04	-0,44	0,36	0,21	-0,13	0,00	-0,03	0,12
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,08	0,34	0,01	0,08	0,13	-0,33	0,24	0,31	0,17	0,16	-0,09	0,00	0,22	0,30	-0,04	-0,12

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Medias marginales. Cruce triple de variables (Sexo por Edad y por Nivel de Estudios)

VARIABLES DEPENDIENTES (en filas)			Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
TOTAL			-0,19	-0,11	-0,12	-0,10	-0,08	0,00	-0,18	-0,19	-0,14	0,09	-0,11	-0,04	-0,11	-0,06	-0,08	0,03	0,08
HOMBRE	NM	HP	-1,04	-1,33	-0,37	0,08	-0,79	-0,20	-1,37	-1,33	-0,54	-0,33	-1,48	-0,75	-1,00	-0,53	-1,08	-0,11	0,37
		SO	-0,13	0,05	-0,16	0,27	-0,25	-0,11	-0,13	-0,23	-0,04	0,13	-0,13	-0,43	0,15	0,15	-0,35	-0,03	0,49
		BA	0,03	-0,06	-0,31	0,14	0,24	0,04	0,18	-0,26	0,05	1,00	0,27	0,07	0,02	0,27	-0,08	0,27	0,58
		FP	0,10	0,18	-0,49	-0,20	0,28	0,77	1,00	-0,07	0,80	1,72	0,33	-0,50	0,20	0,46	0,46	0,02	0,56
		UN	0,30	0,11	-0,34	-0,55	1,02	0,48	1,18	-0,02	1,57	0,51	0,32	1,06	0,16	-0,08	0,09	-0,33	-0,58
	NP	HP	-0,82	-1,36	-0,29	0,38	-0,63	-0,33	-1,04	-0,21	-1,49	0,17	-1,12	-0,64	-1,00	-0,57	-0,42	0,19	0,42
		SO	-0,58	0,11	-0,37	-0,10	-0,78	0,29	-0,54	-0,09	-0,86	0,21	-0,74	-0,58	-0,28	-0,16	-0,48	-0,03	0,23
		BA	0,01	0,12	-0,21	0,29	-0,29	0,38	0,32	0,43	-0,48	1,00	0,08	-0,07	-0,01	-0,04	0,33	-0,13	0,35
		FP	0,14	0,11	-0,25	-0,05	0,10	0,60	0,67	0,72	-0,09	0,69	0,27	0,35	0,03	-0,07	0,29	0,11	0,16
		UN	0,39	0,05	0,16	0,10	0,33	0,20	1,00	0,00	0,98	1,06	0,34	0,13	0,06	0,28	0,15	0,37	-0,04
	IN	HP	-1,09	-1,50	-0,31	-0,20	-0,66	-0,18	-2,56	-2,81	-1,02	0,03	-1,24	-0,56	-1,38	-0,37	-0,59	0,09	0,03
		SO	-0,47	0,04	-0,14	-0,19	-0,43	-0,20	-1,03	-0,76	-0,65	-0,26	-0,45	-0,14	-0,26	-0,52	0,00	-0,06	0,03
		BA	-0,29	0,18	-0,20	0,06	-0,25	-0,40	-0,36	-0,68	0,00	0,35	-0,36	-0,11	-0,05	-0,36	-0,12	0,00	-0,10
		FP	0,62	0,10	0,49	-0,28	0,45	0,64	0,74	-0,36	0,98	1,04	0,07	0,68	-0,53	0,19	0,35	-0,82	0,31
		UN	0,32	0,14	0,08	-0,05	0,51	-0,08	1,18	0,22	1,09	0,89	0,46	0,33	-0,41	0,04	0,59	0,71	0,20
MUJER	NM	HP	-0,61	-0,70	0,41	-0,36	-0,58	-0,45	-1,92	-2,22	-0,48	-0,31	-0,49	-0,97	-0,29	0,07	-0,87	0,87	0,26
		SO	-0,35	0,07	-0,12	-0,28	-0,20	-0,19	-0,42	0,18	-0,74	-0,28	-0,29	-0,53	0,27	0,17	-0,48	-0,13	-0,04
		BA	-0,15	-0,29	-0,28	-0,11	0,22	-0,01	-0,15	0,09	-0,39	0,12	0,05	0,00	0,17	-0,05	-0,04	0,12	-0,02
		FP	-0,22	0,18	-0,59	-0,32	0,27	0,24	-0,17	0,80	-1,12	-0,03	0,44	0,74	0,40	0,17	-0,48	-0,30	0,20
		UN	0,07	0,17	-0,24	-0,53	0,68	0,01	0,11	0,79	0,21	-1,65	0,25	0,50	0,17	0,28	-0,19	-0,04	-0,28
	NP	HP	-0,92	-0,08	-0,09	-0,32	-0,90	-0,57	-1,61	-1,35	-0,62	-0,83	-0,81	-0,60	-0,06	-0,69	-0,74	0,11	-0,10
		SO	-0,67	-0,12	-0,11	-0,17	-0,75	-0,21	-0,71	0,21	-1,26	-0,10	-0,31	-0,56	-0,15	-0,39	0,25	-0,01	0,18
		BA	0,25	0,16	0,14	0,55	0,06	-0,40	0,03	0,23	0,02	-0,39	0,38	0,27	0,11	0,21	-0,03	0,13	0,07
		FP	0,12	0,16	0,04	-0,30	0,26	0,16	0,28	0,50	0,35	-0,89	0,38	0,43	0,10	0,23	0,18	-0,05	-0,54
		UN	0,45	0,12	0,23	-0,11	0,62	-0,04	0,70	0,46	0,78	-0,35	0,57	0,36	0,24	0,18	0,39	0,20	-0,28
	IN	HP	-1,33	-1,86	-0,44	-0,27	-0,45	-0,60	-2,29	-2,18	-1,01	-0,42	-1,52	-0,58	-1,50	-0,74	-0,55	0,01	-0,04
		SO	-0,64	0,11	-0,22	-0,21	-0,62	-0,29	-1,42	-0,84	-1,18	-0,25	-0,52	-0,19	-0,24	-0,62	0,06	-0,15	-0,07
		BA	-0,63	0,09	-0,16	-0,21	-0,61	-0,35	-0,41	0,21	-0,76	-0,26	-0,41	-0,34	0,11	-0,52	-0,20	-0,17	0,23
		FP	-0,42	0,24	-0,20	-0,18	-0,50	-0,01	0,05	0,25	0,22	-0,79	0,15	0,25	0,25	-0,20	0,31	-0,41	-0,37
		UN	0,29	0,13	0,37	-0,12	0,08	0,13	0,40	0,66	0,11	-0,36	0,56	0,48	0,15	0,00	0,57	0,11	-0,32

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Medias marginales. Cruce triple de variables (Sexo por Edad y por Situación Laboral)

VARIABLES DEPENDIENTES (en filas)			Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
TOTAL			-0,19	-0,11	-0,12	-0,10	-0,08	0,00	-0,18	-0,19	-0,14	0,09	-0,11	-0,04	-0,11	-0,06	-0,08	0,03	0,08
HOMBRE	NM	T	0,20	0,18	-0,30	0,05	0,26	0,45	0,20	0,35	0,30	-0,71	0,46	0,00	0,30	0,34	0,35	0,07	0,20
		E	0,15	-0,14	-0,19	0,09	0,30	0,23	0,56	-0,08	0,66	0,59	-0,13	0,02	0,09	0,17	-0,36	-0,34	0,13
		P	-0,75	-0,48	-0,54	-0,24	-0,32	-0,06	-0,21	-1,35	0,00	2,19	-0,53	-0,51	-0,56	-0,20	-0,38	0,33	0,76
	NP	T	-0,03	-0,20	-0,18	0,23	-0,06	0,16	-0,25	0,05	-0,61	0,34	-0,09	-0,09	-0,31	-0,11	0,23	0,21	0,21
		E	0,11	0,13	-0,31	0,15	-0,01	0,58	0,79	0,61	0,28	0,50	0,22	-0,03	0,24	0,30	-0,18	-0,02	0,34
		P	-0,41	-0,21	-0,09	-0,05	-0,58	0,13	0,07	0,02	-0,49	1,10	-0,56	-0,25	-0,41	-0,36	-0,08	0,08	0,11
	IN	T	-0,05	-0,26	0,04	0,08	-0,10	0,06	-0,40	-0,52	-0,22	0,27	-0,22	0,01	-0,41	-0,16	0,22	-0,07	-0,08
		E	0,17	0,14	0,39	-0,54	0,34	-0,07	0,81	-1,14	2,14	0,55	-0,27	0,67	-0,77	-0,38	-0,29	0,14	0,32
		P	-0,28	-0,15	-0,23	-0,07	-0,10	-0,07	-0,59	-0,72	-0,49	0,67	-0,20	-0,15	-0,37	-0,04	0,20	-0,07	0,16
MUJER	NM	T	-0,10	0,21	0,28	-0,38	-0,12	-0,25	-1,00	-0,43	-0,94	-0,35	0,41	-0,04	0,44	0,07	-0,02	0,38	0,36
		E	-0,03	0,08	-0,31	-0,27	0,32	0,22	0,24	0,50	0,22	-0,76	-0,06	-0,02	0,07	0,33	-0,63	-0,03	-0,01
		P	-0,62	-0,63	-0,46	-0,30	0,03	-0,20	-0,76	-0,29	-0,81	-0,19	-0,37	-0,09	-0,08	-0,01	-0,59	-0,05	-0,28
	NP	T	-0,16	0,20	0,18	-0,13	-0,31	-0,20	-0,11	0,30	-0,13	-0,64	0,06	-0,02	0,18	-0,19	0,06	0,08	-0,18
		E	0,45	0,11	-0,08	0,06	0,89	-0,15	0,47	0,27	0,73	-0,57	0,38	0,34	0,04	0,24	0,14	0,16	-0,42
		P	-0,26	-0,08	0,04	-0,02	-0,32	-0,19	-0,50	-0,21	-0,37	-0,37	0,06	-0,01	-0,02	-0,02	-0,01	0,03	0,02
	IN	T	-0,32	-0,28	0,02	-0,17	-0,19	-0,24	-0,61	-0,34	-0,31	-0,51	-0,13	-0,01	-0,13	-0,28	0,31	-0,14	-0,26
		E	-1,21	0,29	-0,53	-0,23	-1,14	-0,61	0,65	1,71	-1,08	0,30	-0,87	-0,89	0,30	-0,78	-0,82	-0,39	1,16
		P	-0,66	-0,27	-0,21	-0,22	-0,54	-0,16	-1,07	-0,72	-0,67	-0,43	-0,48	-0,04	-0,40	-0,50	-0,11	-0,06	-0,15

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Medias marginales. Cruce triple de variables (Sexo por Nivel de Estudios y por Situación Laboral)

VARIABLES DEPENDIENTES (en filas)			Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
TOTAL			-0,19	-0,11	-0,12	-0,10	-0,08	0,00	-0,18	-0,19	-0,14	0,09	-0,11	-0,04	-0,11	-0,06	-0,08	0,03	0,08
HOMBRE	HP	T	-0,89	-1,51	-0,41	0,11	-0,43	-0,24	-2,01	-1,56	-1,28	-0,32	-1,12	-0,54	-1,25	-0,41	-0,36	0,01	0,14
		E	-0,50	-0,88	-0,29	0,38	-0,62	0,15	-0,33	-0,23	0,07	-0,61	-0,93	-0,83	-0,02	-0,05	-1,03	-0,37	0,34
		P	-1,20	-1,50	-0,27	-0,02	-0,89	-0,37	-1,86	-1,78	-1,20	0,33	-1,51	-0,67	-1,42	-0,69	-0,81	0,23	0,34
	SO	T	-0,27	0,07	-0,15	0,07	-0,26	-0,27	-0,45	-0,07	-0,57	-0,07	-0,32	-0,42	-0,12	-0,13	0,11	-0,05	0,11
		E	-0,39	0,05	-0,41	0,05	-0,66	0,59	0,41	0,25	-0,04	0,74	-0,56	-0,75	0,17	0,08	-0,74	0,02	0,48
		P	-0,49	0,08	-0,19	-0,07	-0,62	-0,08	-1,19	-0,92	-0,73	-0,25	-0,47	-0,18	-0,30	-0,27	-0,45	-0,07	0,31
	BA	T	0,22	0,09	-0,06	0,34	0,00	0,24	-0,53	0,04	-0,86	0,00	0,14	-0,13	-0,06	0,14	0,34	0,19	0,18
		E	-0,07	0,12	-0,32	0,09	0,05	0,02	0,72	-0,60	1,10	1,27	-0,08	0,29	0,07	-0,18	-0,54	-0,06	0,11
		P	-0,41	0,02	-0,33	0,06	-0,35	-0,24	-0,06	0,05	-0,67	1,07	-0,07	-0,28	-0,06	-0,09	0,32	0,01	0,54
	FP	T	0,33	0,18	-0,03	0,26	0,02	0,51	0,41	0,55	0,07	0,00	0,38	0,19	-0,01	0,19	0,50	-0,19	0,40
		E	0,67	0,10	0,28	-0,32	0,62	0,88	0,73	-0,22	1,43	-0,10	0,26	0,56	-0,07	0,18	0,29	-0,66	0,39
		P	-0,15	0,11	-0,50	-0,46	0,20	0,63	1,26	-0,05	0,19	3,55	0,03	-0,21	-0,21	0,21	0,30	0,16	0,25
	UN	T	0,45	0,13	-0,10	-0,18	0,61	0,64	1,07	0,20	1,24	0,36	0,65	0,57	0,21	0,09	0,50	0,39	-0,29
		E	0,37	0,11	0,08	-0,12	0,79	-0,26	1,18	0,27	1,11	0,75	0,32	0,59	-0,40	0,27	-0,05	0,37	0,05
		P	0,14	0,03	0,06	-0,03	0,18	0,11	1,07	-0,40	1,16	1,77	0,07	0,00	-0,09	-0,14	0,51	0,16	0,01
MUJER	HP	T	-0,51	-0,54	0,67	-0,42	-0,55	-0,73	-1,83	-1,58	-0,77	-0,72	-0,21	-0,80	-0,13	-0,23	-0,33	0,79	0,46
		E	-0,62	-0,15	-0,33	-0,27	-0,61	0,24	-0,11	0,38	-0,22	-0,75	-0,95	-0,55	-0,19	-0,14	-1,49	-0,10	0,14
		P	-1,39	-1,40	-0,51	-0,24	-0,73	-0,58	-2,65	-3,11	-0,73	-0,17	-1,51	-0,78	-1,13	-0,61	-0,90	0,18	-0,34
	SO	T	-0,47	0,20	-0,10	-0,24	-0,47	-0,27	-0,62	0,34	-1,25	-0,20	-0,17	-0,41	0,03	-0,25	0,25	0,04	-0,10
		E	0,01	0,20	-0,10	-0,22	0,19	-0,03	0,13	-0,14	0,68	-0,63	-0,24	-0,58	0,41	0,46	-0,75	-0,29	-0,05
		P	-0,76	-0,21	-0,21	-0,22	-0,70	-0,24	-1,26	-0,54	-1,34	-0,11	-0,60	-0,42	-0,15	-0,40	-0,27	-0,19	0,14
	BA	T	-0,14	0,22	-0,13	-0,03	-0,18	-0,10	-0,39	-0,09	-0,45	-0,09	0,07	-0,03	0,23	-0,15	0,21	0,11	-0,01
		E	-0,15	0,16	-0,18	0,06	0,09	-0,41	0,53	0,67	0,09	-0,03	-0,14	-0,16	0,19	-0,07	-0,45	-0,03	0,24
		P	-0,24	-0,41	0,00	0,21	-0,24	-0,25	-0,66	-0,05	-0,77	-0,40	0,08	0,11	-0,02	-0,14	-0,02	-0,01	0,05
	FP	T	-0,29	0,22	-0,05	-0,21	-0,32	-0,13	-0,60	-0,11	-0,41	-0,77	0,39	0,54	0,40	-0,09	0,17	-0,32	-0,13
		E	0,23	0,13	-0,30	-0,27	0,75	0,19	0,60	0,83	0,47	-0,86	0,33	0,50	-0,02	0,20	-0,05	-0,12	-0,18
		P	-0,24	0,19	-0,44	-0,35	0,01	0,40	0,34	1,01	-0,54	-0,10	0,31	0,47	0,28	0,23	-0,23	-0,22	-0,32
	UN	T	0,46	0,12	0,40	-0,23	0,47	0,08	0,58	0,67	0,57	-0,71	0,48	0,58	0,29	0,05	0,28	-0,08	-0,36
		E	0,29	0,11	-0,38	-0,28	0,92	0,34	0,22	0,54	0,28	-0,99	0,45	0,32	0,01	0,54	0,08	0,34	-0,31
		P	0,06	0,19	0,09	-0,29	0,27	-0,24	0,35	0,66	0,30	-0,86	0,41	0,38	0,20	0,06	0,25	0,09	-0,20

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Medias marginales. Cruces triple de variables (Edad por Nivel de Estudios y por Situación Laboral)

VARIABLES DEPENDIENTES (en filas)			Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
TOTAL			-0,19	-0,11	-0,12	-0,10	-0,08	0,00	-0,18	-0,19	-0,14	0,09	-0,11	-0,04	-0,11	-0,06	-0,08	0,03	0,08
NATIVOS MÓVILES	HP	T	0,44	0,18	2,01	-0,62	-0,20	-1,05	-2,83	-3,53	-0,61	-0,10	1,07	-1,78	0,31	0,91	-0,03	2,85	1,24
		E	-0,56	-0,51	-0,31	0,05	-0,62	0,19	-0,22	0,08	-0,07	-0,68	-0,94	-0,69	-0,11	-0,10	-1,26	-0,24	0,24
		P	-1,61	-1,97	-0,45	-0,21	-0,95	-0,55	-2,62	-2,98	-0,88	-0,07	-1,80	-0,62	-1,48	-0,78	-1,11	0,00	-0,09
	SO	T	-0,02	0,19	-0,02	-0,01	0,03	-0,19	0,05	0,78	-0,87	0,12	0,08	-0,57	0,28	0,20	0,24	0,11	0,00
		E	0,00	0,01	-0,15	0,10	0,02	0,04	0,34	0,01	0,55	-0,06	-0,29	-0,51	0,26	0,31	-0,70	-0,31	0,33
		P	-0,70	-0,02	-0,25	-0,11	-0,72	-0,30	-1,22	-0,86	-0,84	-0,29	-0,42	-0,35	0,08	-0,02	-0,78	-0,05	0,34
	BA	T	0,14	0,20	-0,37	0,24	0,13	0,29	-0,81	-0,16	-0,97	-0,25	0,30	-0,22	0,18	0,35	0,37	0,22	0,40
		E	0,36	0,08	0,01	0,01	0,60	0,01	0,76	0,40	0,59	0,33	0,32	0,20	0,31	0,34	-0,32	0,09	0,10
		P	-0,70	-0,79	-0,53	-0,20	-0,04	-0,24	0,11	-0,50	-0,14	1,60	-0,15	0,12	-0,21	-0,37	-0,24	0,26	0,33
	FP	T	-0,49	0,25	-0,27	-0,19	-0,50	-0,09	-0,82	0,06	-0,73	-1,13	0,55	0,76	0,45	0,01	-0,07	-0,34	0,49
		E	0,26	0,16	-0,47	-0,10	0,46	0,76	0,66	0,49	0,43	0,15	0,22	0,10	0,20	0,25	-0,05	-0,21	0,13
		P	0,06	0,13	-0,88	-0,49	0,86	0,86	1,42	0,52	-0,18	3,52	0,39	-0,50	0,26	0,69	0,08	0,12	0,53
	UN	T	0,30	0,16	-0,24	-0,57	0,66	0,78	0,90	0,71	1,13	-0,97	0,48	0,81	0,64	-0,16	0,13	-0,32	-0,21
		E	0,22	0,09	-0,33	-0,53	1,10	0,11	0,47	0,08	0,73	-0,14	0,21	0,90	-0,27	0,46	-0,13	-0,25	-0,51
		P	-0,22	0,21	-0,26	-0,47	0,57	-0,79	-0,04	0,74	0,04	-1,69	-0,01	0,21	0,10	0,10	-0,38	0,35	-0,56
	HP	T	-0,71	-0,58	-0,02	-0,03	-0,81	-0,23	-1,07	-0,11	-0,97	-1,01	-0,77	-0,31	-0,32	-0,78	-0,51	-0,10	0,33
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-1,03	-0,86	-0,35	0,10	-0,71	-0,67	-1,59	-1,44	-1,14	0,35	-1,16	-0,93	-0,73	-0,48	-0,65	0,40	-0,01
	SO	T	-0,57	0,13	-0,24	-0,11	-0,56	-0,27	-0,70	-0,13	-0,79	-0,26	-0,38	-0,52	-0,19	-0,22	0,07	0,05	0,08
		E	-0,77	0,26	-0,62	-0,32	-1,16	1,05	0,26	0,35	-0,50	0,96	-0,78	-1,05	0,22	-0,01	-0,84	0,37	0,26
		P	-0,59	-0,22	-0,10	-0,05	-0,78	-0,04	-0,95	0,04	-1,51	-0,01	-0,64	-0,39	-0,49	-0,40	-0,12	-0,29	0,31
	BA	T	-0,12	0,17	-0,16	0,19	-0,20	-0,17	-0,06	0,27	-0,55	0,34	0,09	-0,02	0,04	-0,12	0,18	0,33	0,04
		E	0,38	0,05	-0,19	0,48	0,43	0,08	0,65	0,29	0,55	0,30	0,34	0,28	0,04	0,28	-0,09	-0,06	0,11
		P	0,14	0,20	0,24	0,59	-0,58	0,07	-0,07	0,43	-0,70	0,28	0,27	0,02	0,07	0,10	0,37	-0,28	0,48
	FP	T	0,39	0,16	0,12	0,19	0,09	0,42	0,10	0,53	-0,27	-0,24	0,34	0,16	0,11	0,11	0,49	-0,08	-0,04
		E	0,21	0,14	-0,27	-0,25	0,68	0,15	0,63	0,59	0,65	-0,62	0,51	0,52	0,13	0,23	0,28	-0,18	-0,10
		P	-0,21	0,11	-0,16	-0,46	-0,24	0,57	0,69	0,70	0,00	0,56	0,13	0,51	-0,05	-0,11	-0,08	0,35	-0,42
	UN	T	0,55	0,12	0,30	-0,01	0,56	0,15	0,83	0,31	0,73	0,43	0,64	0,41	0,04	0,27	0,48	0,53	-0,34
		E	0,68	0,10	0,03	0,31	0,80	0,18	0,86	0,57	0,71	0,00	0,57	0,18	0,27	0,46	0,08	0,25	-0,11
		P	0,03	0,04	0,26	-0,33	0,07	-0,08	0,85	-0,20	1,20	0,64	0,16	0,14	0,14	-0,05	0,25	0,08	-0,04
INMIGRANTES NECESARIOS	HP	T	-1,17	-1,84	-0,39	-0,19	-0,35	-0,58	-2,28	-2,07	-1,16	-0,34	-1,20	-0,53	-1,28	-0,42	-0,32	-0,12	-0,11
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-1,25	-1,52	-0,36	-0,28	-0,77	-0,21	-2,57	-2,92	-0,88	-0,04	-1,57	-0,61	-1,60	-0,69	-0,81	0,22	0,10
	SO	T	-0,53	0,10	-0,12	-0,13	-0,56	-0,35	-0,94	-0,24	-1,07	-0,27	-0,43	-0,16	-0,23	-0,55	0,24	-0,17	-0,07
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-0,57	0,06	-0,25	-0,27	-0,49	-0,14	-1,51	-1,36	-0,76	-0,24	-0,54	-0,17	-0,27	-0,59	-0,18	-0,05	0,03
	BA	T	0,10	0,10	0,24	0,05	-0,19	0,09	-0,50	-0,18	-0,46	-0,22	-0,08	0,01	0,03	-0,26	0,27	-0,11	-0,19
		E	-1,07	0,29	-0,57	-0,27	-0,82	-0,66	0,46	-0,58	0,64	1,23	-0,98	-0,29	0,04	-0,99	-1,07	-0,16	0,31
		P	-0,41	0,01	-0,21	0,00	-0,27	-0,55	-1,13	0,06	-1,32	-0,88	-0,10	-0,39	0,02	-0,09	0,32	0,02	0,08
	FP	T	0,16	0,19	0,03	0,07	-0,04	0,24	0,44	0,07	0,49	0,21	0,26	0,18	0,03	0,04	0,59	-0,35	-0,05
		E	1,54	-0,03	1,71	-0,81	1,07	1,21	0,83	-1,17	3,06	-1,07	-0,01	1,43	-0,92	-0,01	0,33	-1,43	0,73
		P	-0,43	0,22	-0,36	-0,27	-0,31	0,10	0,29	0,22	-0,33	1,09	-0,01	0,38	-0,12	0,06	0,09	-0,57	-0,22
	UN	T	0,51	0,10	0,39	-0,03	0,40	0,15	0,74	0,27	0,86	0,02	0,57	0,51	0,09	0,09	0,57	0,25	-0,43
		E	-0,11	0,17	0,07	-0,49	0,43	-0,69	1,31	0,61	1,01	0,56	0,28	0,26	-1,16	0,06	0,13	1,77	0,77
		P	0,31	0,16	0,06	0,09	0,22	0,22	0,77	0,42	0,39	0,68	0,54	0,33	0,03	-0,05	0,81	0,04	0,02

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Medias marginales. Cruce cuádruple de variables [1/2] (Hombres por Edad, por Nivel de Estudios y por Situación Laboral)

VARIABLES DEPENDIENTES (en filas)			Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
TOTAL			-0,19	-0,11	-0,12	-0,10	-0,08	0,00	-0,18	-0,19	-0,14	0,09	-0,11	-0,04	-0,11	-0,06	-0,08	0,03	0,08
HOMBRES NATIVOS MÓVILES	HP	T	-0,50	-0,88	-0,29	0,37	-0,62	0,15	-0,33	-0,23	0,07	-0,61	-0,93	-0,83	-0,02	-0,05	-1,03	-0,37	0,33
		E	-1,57	-1,79	-0,46	-0,21	-0,97	-0,55	-2,41	-2,43	-1,15	-0,04	-2,02	-0,67	-1,99	-1,02	-1,12	0,15	0,41
		P	0,15	0,18	-0,05	0,32	0,13	-0,25	0,28	0,28	0,20	-0,14	0,24	-0,64	0,39	0,40	0,31	0,15	0,12
	SO	T	0,00	-0,17	-0,20	0,42	-0,16	0,12	0,56	0,15	0,42	0,52	-0,35	-0,45	0,12	0,16	-0,65	-0,33	0,70
		E	-0,53	0,14	-0,22	0,06	-0,73	-0,19	-1,24	-1,13	-0,73	0,02	-0,27	-0,20	-0,06	-0,10	-0,71	0,09	0,64
		P	0,40	0,16	-0,27	0,53	0,35	0,22	-0,96	-0,37	-0,85	-0,46	0,40	-0,38	0,02	0,76	0,30	0,33	0,49
	BA	T	0,47	0,09	0,01	0,24	0,51	0,16	0,83	0,26	0,71	0,56	0,35	0,20	0,29	0,37	-0,34	0,00	0,37
		E	-0,80	-0,43	-0,66	-0,35	-0,12	-0,24	0,67	-0,67	0,28	2,90	0,05	0,37	-0,26	-0,33	-0,21	0,47	0,87
		P	0,10	0,22	0,03	-0,12	-0,18	0,48	0,19	1,13	0,07	-1,80	0,56	0,21	0,23	0,33	0,42	-0,35	0,60
	FP	T	0,32	0,18	-0,66	-0,03	0,46	1,10	0,67	-0,17	0,74	1,05	0,28	-0,18	0,31	0,39	0,43	-0,17	-0,03
		E	-0,11	0,14	-0,84	-0,45	0,56	0,75	2,14	-1,19	1,58	5,90	0,14	-1,53	0,07	0,65	0,52	0,59	1,12
		P	0,17	0,15	-0,89	-0,52	0,76	1,34	1,26	0,36	1,77	-0,44	0,64	0,78	0,56	-0,14	0,37	0,16	-0,42
	UN	T	0,44	0,06	0,21	-0,58	1,28	-0,39	1,09	-0,41	1,37	1,46	-0,01	1,34	-0,24	-0,02	-0,19	-0,81	-0,74
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-0,66	-1,43	-0,44	0,29	-0,34	0,03	-1,57	-0,64	-1,48	-0,46	-0,87	-0,44	-0,83	-0,45	-0,28	-0,07	0,51
HOMBRES NATIVOS POTENCIALES	HP	T	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		E	-0,98	-1,30	-0,13	0,47	-0,92	-0,70	-0,52	0,23	-1,49	0,79	-1,37	-0,85	-1,16	-0,69	-0,56	0,46	0,34
		P	-0,49	0,01	-0,31	-0,03	-0,40	-0,23	-0,80	-0,09	-1,12	-0,01	-0,70	-0,34	-0,58	-0,22	-0,22	-0,14	0,11
	SO	T	-0,77	0,26	-0,62	-0,32	-1,16	1,05	0,26	0,35	-0,50	0,96	-0,78	-1,05	0,22	-0,01	-0,84	0,37	0,26
		E	-0,48	0,05	-0,17	0,04	-0,78	0,04	-1,09	-0,53	-0,97	-0,33	-0,73	-0,37	-0,49	-0,23	-0,38	-0,32	0,32
		P	0,10	0,11	-0,14	0,33	-0,13	0,20	-0,24	0,32	-0,92	0,41	0,15	-0,06	-0,07	-0,16	0,45	0,45	0,16
	BA	T	0,25	-0,01	-0,35	0,32	0,15	0,63	1,06	0,80	0,21	1,09	0,49	0,34	0,16	0,29	0,06	-0,24	0,50
		E	-0,31	0,25	-0,15	0,22	-0,89	0,32	0,13	0,15	-0,74	1,50	-0,40	-0,50	-0,12	-0,25	0,49	-0,61	0,38
		P	0,36	0,18	-0,19	0,48	0,01	0,54	0,36	0,52	-0,36	0,71	0,28	-0,03	-0,09	0,11	0,61	0,12	0,40
	FP	T	0,17	0,16	-0,22	-0,13	0,32	0,34	0,70	0,68	0,48	-0,27	0,51	0,43	0,40	0,16	0,12	-0,36	0,46
		E	-0,11	0,00	-0,35	-0,49	-0,04	0,93	0,96	0,95	-0,40	1,64	0,03	0,65	-0,21	-0,49	0,13	0,58	-0,37
		P	0,56	0,13	0,17	0,05	0,57	0,27	0,97	0,10	0,85	1,06	0,67	0,39	0,02	0,19	0,58	0,68	-0,11
	UN	T	0,78	0,11	-0,05	0,71	0,67	0,29	1,14	0,63	0,94	0,23	0,68	0,18	0,20	0,77	-0,08	0,15	0,13
		E	-0,16	-0,08	0,36	-0,48	-0,25	0,05	0,88	-0,72	1,16	1,90	-0,33	-0,19	-0,05	-0,14	-0,06	0,28	-0,14
		P	-1,13	-1,60	-0,38	-0,07	-0,52	-0,52	-2,46	-2,49	-1,07	-0,19	-1,37	-0,64	-1,67	-0,36	-0,44	0,09	-0,22
HOMBRES INMIGRANTES NECESARIOS	HP	T	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		E	-1,05	-1,40	-0,23	-0,32	-0,80	0,15	-2,66	-3,13	-0,97	0,25	-1,12	-0,49	-1,10	-0,38	-0,74	0,09	0,28
		P	-0,48	0,03	-0,10	-0,07	-0,50	-0,31	-0,82	-0,41	-0,80	-0,07	-0,50	-0,30	-0,17	-0,57	0,23	-0,16	0,09
	SO	T	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		E	-0,46	0,06	-0,18	-0,32	-0,36	-0,08	-1,24	-1,10	-0,50	-0,45	-0,41	0,03	-0,34	-0,47	-0,24	0,03	-0,03
		P	0,17	0,00	0,22	0,18	-0,21	0,31	-0,39	0,17	-0,82	0,06	-0,14	0,05	-0,13	-0,20	0,28	-0,22	-0,12
	BA	T	-0,93	0,28	-0,61	-0,30	-0,50	-0,72	0,28	-2,86	2,37	2,17	-1,09	0,32	-0,23	-1,20	-1,33	0,07	-0,55
		E	-0,11	0,24	-0,19	0,30	-0,03	-0,78	-0,98	0,66	-1,54	-1,18	0,16	-0,71	0,21	0,31	0,68	0,16	0,38
		P	0,54	0,14	0,06	0,41	0,22	0,51	0,69	0,01	0,49	1,09	0,29	0,38	-0,16	0,14	0,48	-0,35	0,20
	FP	T	1,54	-0,03	1,71	-0,81	1,07	1,21	0,83	-1,16	3,06	-1,07	-0,01	1,43	-0,92	-0,01	0,33	-1,43	0,73
		E	-0,23	0,20	-0,31	-0,44	0,07	0,19	0,69	0,07	-0,61	3,10	-0,08	0,23	-0,50	0,46	0,24	-0,68	-0,01
		P	0,62	0,12	0,42	-0,06	0,49	0,30	0,96	0,13	1,11	0,47	0,62	0,54	0,07	0,21	0,56	0,32	-0,35
	UN	T	-0,11	0,16	0,07	-0,49	0,43	-0,69	1,31	0,61	1,00	0,56	0,28	0,26	-1,16	0,06	0,13	1,77	0,77
		E	0,44	0,13	-0,24	0,41	0,61	0,16	1,26	-0,07	1,17	1,65	0,48	0,19	-0,12	-0,14	1,07	0,04	0,17
		P	-0,50	-0,88	-0,29	0,37	-0,62	0,15	-0,33	-0,23	0,07	-0,61	-0,93	-0,83	-0,02	-0,05	-1,03	-0,37	0,33

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Medias marginales. Cruce cuádruple de variables [2/2] (Mujeres por Edad, por Nivel de Estudios y por Situación Laboral)

VARIABLES DEPENDIENTES (en filas)			Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
TOTAL			-0,19	-0,11	-0,12	-0,10	-0,08	0,00	-0,18	-0,19	-0,14	0,09	-0,11	-0,04	-0,11	-0,06	-0,08	0,03	0,08
MUJERES NATIVOS MÓVILES	HP	T	0,44	0,18	2,01	-0,62	-0,20	-1,05	-2,83	-3,52	-0,61	-0,10	1,07	-1,78	0,31	0,91	-0,03	2,85	1,24
		E	-0,62	-0,15	-0,33	-0,27	-0,61	0,24	-0,11	0,38	-0,21	-0,75	-0,95	-0,54	-0,19	-0,14	-1,49	-0,10	0,14
		P	-1,65	-2,14	-0,45	-0,20	-0,94	-0,55	-2,83	-3,52	-0,61	-0,10	-1,58	-0,58	-0,98	-0,55	-1,10	-0,15	-0,59
	SO	T	-0,19	0,20	0,01	-0,35	-0,07	-0,13	-0,18	1,29	-1,95	0,37	-0,07	-0,51	0,18	0,00	0,16	0,07	-0,12
		E	0,01	0,20	-0,10	-0,22	0,19	-0,03	0,13	-0,14	0,68	-0,63	-0,24	-0,58	0,41	0,46	-0,75	-0,29	-0,05
		P	-0,88	-0,19	-0,27	-0,27	-0,72	-0,42	-1,20	-0,60	-0,95	-0,59	-0,57	-0,49	0,22	0,06	-0,84	-0,18	0,04
	BA	T	-0,11	0,23	-0,47	-0,05	-0,08	0,37	-0,67	0,05	-1,09	-0,05	0,21	-0,06	0,34	-0,06	0,45	0,12	0,31
		E	0,25	0,07	0,02	-0,23	0,68	-0,15	0,69	0,53	0,46	0,10	0,28	0,19	0,33	0,31	-0,30	0,18	-0,18
		P	-0,60	-1,16	-0,40	-0,05	0,05	-0,24	-0,45	-0,33	-0,56	0,31	-0,34	-0,13	-0,16	-0,40	-0,26	0,05	-0,20
	FP	T	-1,07	0,29	-0,57	-0,27	-0,82	-0,66	-1,83	-1,01	-1,54	-0,46	0,53	1,30	0,67	-0,32	-0,56	-0,32	0,38
		E	0,20	0,15	-0,27	-0,17	0,46	0,42	0,64	1,16	0,12	-0,75	0,16	0,39	0,09	0,11	-0,52	-0,24	0,29
		P	0,22	0,11	-0,93	-0,52	1,16	0,98	0,70	2,23	-1,95	1,13	0,64	0,53	0,45	0,74	-0,35	-0,34	-0,06
	UN	T	0,44	0,17	0,41	-0,63	0,55	0,22	0,53	1,06	0,50	-1,50	0,32	0,83	0,72	-0,18	-0,11	-0,80	-0,01
		E	0,00	0,12	-0,87	-0,47	0,91	0,61	-0,15	0,56	0,08	-1,75	0,42	0,47	-0,31	0,93	-0,07	0,32	-0,28
		P	-0,22	0,21	-0,26	-0,47	0,57	-0,79	-0,04	0,74	0,04	-1,69	-0,01	0,21	0,10	0,10	-0,38	0,35	-0,56
MUJERES NATIVOS POTENCIALES	HP	T	-0,76	0,27	0,40	-0,35	-1,28	-0,49	-0,57	0,41	-0,45	-1,57	-0,67	-0,18	0,19	-1,11	-0,74	-0,13	0,15
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-1,09	-0,43	-0,58	-0,28	-0,51	-0,64	-2,66	-3,11	-0,79	-0,09	-0,94	-1,02	-0,30	-0,28	-0,73	0,35	-0,35
	SO	T	-0,64	0,25	-0,18	-0,19	-0,72	-0,31	-0,60	-0,18	-0,46	-0,50	-0,07	-0,71	0,20	-0,22	0,36	0,24	0,05
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-0,70	-0,49	-0,04	-0,15	-0,78	-0,12	-0,81	0,60	-2,05	0,31	-0,56	-0,41	-0,49	-0,56	0,15	-0,26	0,31
	BA	T	-0,35	0,23	-0,18	0,05	-0,27	-0,54	0,11	0,21	-0,17	0,27	0,02	0,02	0,16	-0,08	-0,08	0,22	-0,08
		E	0,51	0,11	-0,03	0,64	0,71	-0,47	0,24	-0,22	0,90	-0,49	0,18	0,23	-0,08	0,27	-0,24	0,13	-0,27
		P	0,59	0,15	0,64	0,96	-0,26	-0,18	-0,26	0,70	-0,65	-0,94	0,94	0,55	0,26	0,45	0,24	0,05	0,57
	FP	T	0,42	0,14	0,42	-0,10	0,16	0,31	-0,16	0,54	-0,18	-1,19	0,41	0,34	0,31	0,12	0,38	-0,29	-0,48
		E	0,26	0,12	-0,32	-0,37	1,04	-0,04	0,57	0,50	0,82	-0,97	0,50	0,61	-0,13	0,30	0,43	0,00	-0,66
		P	-0,31	0,22	0,03	-0,43	-0,44	0,21	0,43	0,45	0,40	-0,51	0,23	0,36	0,11	0,27	-0,28	0,13	-0,47
	UN	T	0,54	0,12	0,42	-0,07	0,55	0,03	0,69	0,52	0,61	-0,20	0,60	0,42	0,06	0,35	0,37	0,37	-0,57
		E	0,59	0,10	0,11	-0,09	0,93	0,07	0,59	0,52	0,48	-0,24	0,46	0,17	0,33	0,16	0,23	0,36	-0,34
		P	0,22	0,16	0,16	-0,18	0,39	-0,21	0,82	0,32	1,24	-0,61	0,64	0,47	0,33	0,03	0,56	-0,12	0,07
MUJERES INMIGRANTES NECESARIOS	HP	T	-1,21	-2,08	-0,39	-0,30	-0,17	-0,64	-2,10	-1,64	-1,24	-0,50	-1,03	-0,43	-0,90	-0,48	-0,21	-0,34	0,00
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-1,44	-1,64	-0,50	-0,23	-0,73	-0,56	-2,48	-2,71	-0,78	-0,34	-2,01	-0,73	-2,10	-1,00	-0,88	0,35	-0,08
	SO	T	-0,59	0,16	-0,13	-0,19	-0,62	-0,38	-1,07	-0,07	-1,33	-0,47	-0,36	-0,02	-0,29	-0,53	0,24	-0,18	-0,23
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-0,68	0,06	-0,32	-0,22	-0,62	-0,20	-1,78	-1,61	-1,03	-0,03	-0,67	-0,37	-0,19	-0,71	-0,12	-0,13	0,08
	BA	T	0,03	0,20	0,26	-0,09	-0,17	-0,13	-0,60	-0,53	-0,10	-0,50	-0,01	-0,04	0,19	-0,32	0,26	0,00	-0,26
		E	-1,21	0,29	-0,53	-0,23	-1,14	-0,61	0,65	1,71	-1,08	0,29	-0,87	-0,89	0,30	-0,78	-0,82	-0,39	1,16
		P	-0,71	-0,23	-0,22	-0,30	-0,51	-0,32	-1,28	-0,53	-1,10	-0,58	-0,36	-0,08	-0,16	-0,48	-0,04	-0,12	-0,21
	FP	T	-0,23	0,23	0,00	-0,27	-0,30	-0,03	0,19	0,13	0,49	-0,66	0,23	-0,03	0,23	-0,06	0,69	-0,35	-0,29
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	-0,62	0,25	-0,41	-0,10	-0,70	0,01	-0,10	0,36	-0,06	-0,92	0,07	0,53	0,27	-0,33	-0,07	-0,46	-0,44
	UN	T	0,40	0,07	0,36	0,00	0,32	-0,01	0,53	0,42	0,61	-0,44	0,51	0,49	0,11	-0,04	0,58	0,19	-0,51
		E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		P	0,18	0,20	0,37	-0,23	-0,17	0,27	0,28	0,91	-0,39	-0,29	0,60	0,47	0,19	0,03	0,56	0,03	-0,12

Negrita: Relación significativa al 95,5%

ANEXOS

Análisis post-hoc. Bonferroni (Edad)

		Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
NATIVOS MÓVILES	NP	-0,06	-0,07	-0,15	-0,05	0,13	-0,04	0,09	-0,18	0,36	-0,06	-0,22	-0,26	0,24	0,22	-0,67	-0,24	0,23
	IN	0,13	0,00	-0,21	0,10	0,32	0,06	0,61	0,36	0,45	0,19	0,00	-0,27	0,34	0,49	-0,75	-0,05	0,38
NATIVOS POTENCIALES	NM	0,06	0,07	0,15	0,05	-0,13	0,04	-0,09	0,18	-0,36	0,06	0,22	0,26	-0,24	-0,22	0,67	0,24	-0,23
	IN	0,20	0,07	-0,06	0,16	0,19	0,10	0,51	0,54	0,09	0,25	0,22	-0,01	0,09	0,28	-0,08	0,19	0,16
INMIGRANTES NECESARIOS	NM	-0,13	0,00	0,21	-0,10	-0,32	-0,06	-0,61	-0,36	-0,45	-0,19	0,00	0,27	-0,34	-0,49	0,75	0,05	-0,38
	NP	-0,20	-0,07	0,06	-0,16	-0,19	-0,10	-0,51	-0,54	-0,09	-0,25	-0,22	0,01	-0,09	-0,28	0,08	-0,19	-0,16

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Análisis post-hoc. Bonferroni (Nivel de estudios)

		Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
HASTA PRIMARIOS	SO	-0,65	-1,21	-0,13	-0,04	-0,35	-0,13	-1,22	-1,31	-0,40	-0,20	-0,81	-0,24	-0,88	-0,36	-0,49	0,22	-0,08
	BA	-1,11	-1,25	-0,30	-0,14	-0,83	-0,26	-1,74	-1,71	-0,68	-0,42	-1,35	-0,71	-1,04	-0,54	-0,78	-0,02	0,07
	FP	-1,09	-1,36	-0,21	-0,04	-0,70	-0,58	-2,03	-1,89	-0,91	-0,42	-1,48	-0,85	-0,98	-0,55	-1,18	0,23	0,13
	UN	-1,44	-1,29	-0,60	-0,01	-1,14	-0,34	-2,37	-1,92	-1,49	-0,29	-1,76	-1,07	-1,01	-0,63	-1,25	-0,25	0,48
SECUNDARIOS OBLIGATORIOS	HP	0,65	1,21	0,13	0,04	0,35	0,13	1,22	1,31	0,40	0,20	0,81	0,24	0,88	0,36	0,49	-0,22	0,08
	BA	-0,46	-0,04	-0,17	-0,11	-0,48	-0,13	-0,53	-0,40	-0,28	-0,22	-0,55	-0,47	-0,16	-0,18	-0,29	-0,24	0,15
	FP	-0,43	-0,15	-0,08	0,00	-0,35	-0,46	-0,81	-0,59	-0,52	-0,22	-0,67	-0,61	-0,09	-0,19	-0,69	0,02	0,21
	UN	-0,79	-0,08	-0,47	0,02	-0,79	-0,21	-1,15	-0,61	-1,09	-0,09	-0,95	-0,83	-0,12	-0,27	-0,76	-0,47	0,56
BACHILLERATO Y FP MEDIO	HP	1,11	1,25	0,30	0,14	0,83	0,26	1,74	1,71	0,68	0,42	1,35	0,71	1,04	0,54	0,78	0,02	-0,07
	SO	0,46	0,04	0,17	0,11	0,48	0,13	0,53	0,40	0,28	0,22	0,55	0,47	0,16	0,18	0,29	0,24	-0,15
	FP	0,03	-0,11	0,09	0,10	0,13	-0,33	-0,28	-0,19	-0,24	0,00	-0,13	-0,14	0,06	-0,01	-0,40	0,25	0,06
	UN	-0,33	-0,04	-0,30	0,13	-0,32	-0,08	-0,62	-0,21	-0,81	0,14	-0,41	-0,36	0,04	-0,09	-0,47	-0,23	0,41
FP SUPERIOR	HP	1,09	1,36	0,21	0,04	0,70	0,58	2,03	1,89	0,91	0,42	1,48	0,85	0,98	0,55	1,18	-0,23	-0,13
	SO	0,43	0,15	0,08	0,00	0,35	0,46	0,81	0,59	0,52	0,22	0,67	0,61	0,09	0,19	0,69	-0,02	-0,21
	BA	-0,03	0,11	-0,09	-0,10	-0,13	0,33	0,28	0,19	0,24	0,00	0,13	0,14	-0,06	0,01	0,40	-0,25	-0,06
	UN	-0,36	0,07	-0,40	0,03	-0,44	0,24	-0,34	-0,02	-0,57	0,14	-0,28	-0,22	-0,03	-0,08	-0,07	-0,49	0,35
UNIVERSITARIOS	HP	1,44	1,29	0,60	0,01	1,14	0,34	2,37	1,92	1,49	0,29	1,76	1,07	1,01	0,63	1,25	0,25	-0,48
	SO	0,79	0,08	0,47	-0,02	0,79	0,21	1,15	0,61	1,09	0,09	0,95	0,83	0,12	0,27	0,76	0,47	-0,56
	BA	0,33	0,04	0,30	-0,13	0,32	0,08	0,62	0,21	0,81	-0,14	0,41	0,36	-0,04	0,09	0,47	0,23	-0,41
	FP	0,36	-0,07	0,40	-0,03	0,44	-0,24	0,34	0,02	0,57	-0,14	0,28	0,22	0,03	0,08	0,07	0,49	-0,35

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Análisis post-hoc. Bonferroni (Situación laboral)

		Nº Equipos TIC	FAC1_1	FAC1_2	FAC1_3	FAC1_4	FAC1_5	Nº Hab. digitales	FAC2_1	FAC2_2	FAC2_3	Nº Usos de Internet	FAC3_1	FAC3_2	FAC3_3	FAC3_4	FAC3_5	FAC3_6
TRABAJA	E	-0,09	0,05	0,20	-0,05	-0,31	-0,06	-0,59	-0,18	-0,63	-0,17	0,10	0,20	-0,27	-0,36	0,79	0,17	-0,33
	P	0,60	0,30	0,26	0,16	0,45	0,14	0,80	0,70	0,54	-0,06	0,50	0,23	0,24	0,20	0,53	0,12	-0,22
ESTUDIA	T	0,09	-0,05	-0,20	0,05	0,31	0,06	0,59	0,18	0,63	0,17	-0,10	-0,20	0,27	0,36	-0,79	-0,17	0,33
	P	0,69	0,26	0,06	0,20	0,76	0,20	1,39	0,88	1,18	0,11	0,40	0,03	0,51	0,57	-0,27	-0,05	0,11
PARADO Y OTRAS SIT.	T	-0,60	-0,30	-0,26	-0,16	-0,45	-0,14	-0,80	-0,70	-0,54	0,06	-0,50	-0,23	-0,24	-0,20	-0,53	-0,12	0,22
	E	-0,69	-0,26	-0,06	-0,20	-0,76	-0,20	-1,39	-0,88	-1,18	-0,11	-0,40	-0,03	-0,51	-0,57	0,27	0,05	-0,11

Negrita: Relación significativa al 95,5%

Anexo 3.14. CLUSTER1. Análisis de conglomerados K-medias. Tipología de usuarios jóvenes de Internet

- **Método:** Clasificación con iteración (K-medias)
- **Número de conglomerados a extraer:** 6
- **Variables introducidas:** Frecuencia de uso de Internet, Número de equipos usados para acceder a Internet; Factores de accesibilidad a Internet (FAC1_1, FAC1_2, FAC1_3, FAC1_5, FAC1_5); Número de habilidades digitales que sabe realizar; Factores de habilidades digitales (FAC2_1, FAC2_2, FAC2_3); Número de usos de internet que realiza; y Factores de usos de Internet (FAC3_1, FAC3_2, FAC3_3, FAC3_4, FAC3_5, FAC3_6). En total son 18 variables.
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 22
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=2771 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Tabla de ANOVA

VARIABLES INTRODUCIDAS	Conglomerado		Error		F	SIG.
	Media cuadrática	Grados de libertad	Media cuadrática	Grados de libertad		
Frecuencia uso diario de Internet	269,203	5	0,522	2849	515,430	0,000
Nº Equipos TIC	373,686	5	0,345	2849	1082,965	0,000
FAC1_1. Teléfono Móvil	476,170	5	0,133	2849	3573,374	0,000
FAC1_2. Tablet	324,221	5	0,435	2849	744,829	0,000
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	110,776	5	0,824	2849	134,444	0,000
FAC1_4. Ordenador portátil	194,803	5	0,658	2849	296,177	0,000
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	25,566	5	0,960	2849	26,645	0,000
Nº Habilidades digitales	264,446	5	0,538	2849	491,775	0,000
FAC2_1. Habilidades básicas	111,940	5	0,805	2849	138,999	0,000
FAC2_2. Ofimática avanzada	173,606	5	0,697	2849	249,029	0,000
FAC2_3. Informática avanzada	123,812	5	0,785	2849	157,821	0,000
Nº Usos de Internet	286,470	5	0,488	2849	586,732	0,000
FAC3_1. Administración- Institucional	73,212	5	0,875	2849	83,635	0,000
FAC3_2. Información y Comunicación	236,569	5	0,572	2849	413,420	0,000
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	130,309	5	0,769	2849	169,471	0,000
FAC3_4. Comercial y Bancario	41,488	5	0,931	2849	44,570	0,000
FAC3_5. Economía colaborativa	29,910	5	0,952	2849	31,422	0,000
FAC3_6. Juegos y Ocio	75,722	5	0,863	2849	87,765	0,000

Centros finales de los conglomerados

VARIABLES INTRODUCIDAS	C1.1 Usuarios básicos	C1.2 Video-jugadores	C1.3 Usuarios profesionales	C1.4 Usuarios smartphone	C1.5 Usuarios ordenador	C1.6 Excluidos digitales
Frecuencia uso diario de Internet	0,295	0,249	0,259	-1,467	0,203	-2,798
Nº Equipos TIC ¹	-0,533	0,258	1,421	-0,881	-0,074	-2,075
FAC1_1. Teléfono Móvil ¹	0,247	0,173	0,034	0,152	0,144	-5,556
FAC1_2. Tablet ¹	-0,119	-0,478	1,536	-0,500	-0,461	-0,278
FAC1_3. Otros dispositivos móviles ¹	-0,227	0,765	0,453	-0,244	-0,402	-0,188
FAC1_4. Ordenador portátil ¹	-0,692	-0,005	0,541	-0,724	0,61	-0,583
FAC1_5. Ordenador de sobremesa ¹	-0,138	0,345	0,227	-0,311	-0,08	-0,122
Nº Habilidades digitales ¹	-0,587	0,634	0,373	-1,285	0,529	-1,338
FAC2_1. Habilidades básicas ¹	-0,131	0,209	0,273	-1,056	0,309	-1,166
FAC2_2. Ofimática avanzada ¹	-0,617	0,209	0,312	-0,800	0,613	-0,76
FAC2_3. Informática avanzada ¹	-0,295	1,063	-0,045	-0,141	-0,231	-0,171
Nº Usos de Internet ¹	-0,290	0,300	0,753	-1,384	0,34	-2,315
FAC3_1. Administración- Institucional ¹	-0,384	0,001	0,436	-0,478	0,296	-0,554
FAC3_2. Información y Comunicación ¹	0,374	-0,005	0,134	-1,226	0,288	-2,801
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online ¹	-0,522	0,527	0,532	-0,635	0,142	-0,779
FAC3_4. Comercial y Bancario ¹	0,097	0,067	0,243	-0,656	0,033	-0,782
FAC3_5. Economía colaborativa ¹	-0,201	-0,272	0,351	-0,079	0,156	-0,006
FAC3_6. Juegos y Ocio ¹	0,110	0,702	-0,012	-0,104	-0,418	-0,395
N (ponderado) ²	741	446	538	280	777	74
N (sin ponderar) ²	734	432	519	266	759	61
% sobre el total (ponderado) ³	26,0%	15,6%	18,8%	9,8%	27,2%	2,6%

Datos: ¹Puntuaciones finales de los conglomerados; ²frecuencias absolutas; ³frecuencias relativas (%)

Anexo 3.15. CLUSTER2. Análisis de conglomerados K-medias. Tipología de usuarios jóvenes habituales de Internet

- **Método:** Clasificación con iteración (K-medias)
- **Número de conglomerados a extraer:** 5
- **Variables introducidas:** Frecuencia de uso de Internet, Número de equipos usados para acceder a Internet; Factores de accesibilidad a Internet (FAC1_1, FAC1_2, FAC1_3, FAC1_5, FAC1_5); Número de habilidades digitales que sabe realizar; Factores de habilidades digitales (FAC2_1, FAC2_2, FAC2_3); Número de usos de internet que realiza; y Factores de usos de Internet (FAC3_1, FAC3_2, FAC3_3, FAC3_4, FAC3_5, FAC3_6). En total son 18 variables.
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 22
- **Base muestral:** CLUSTER sin excluidos digitales (C6). N=2710 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Tabla de ANOVA

VARIABLES INTRODUCIDAS	Conglomerado		Error		F	SIG.
	Media cuadrática	Grados de libertad	Media cuadrática	Grados de libertad		
Frecuencia uso diario de Internet	113,973	4	0,611	2776	186,663	0,000
Nº Equipos TIC ¹	419,759	4	0,300	2776	1398,799	0,000
FAC1_1. Teléfono Móvil ¹	3,071	4	0,105	2776	29,359	0,000
FAC1_2. Tablet ¹	389,184	4	0,465	2776	836,104	0,000
FAC1_3. Otros dispositivos móviles ¹	508,843	4	0,310	2776	1639,145	0,000
FAC1_4. Ordenador portátil ¹	261,159	4	0,637	2776	409,802	0,000
FAC1_5. Ordenador de sobremesa ¹	27,429	4	0,974	2776	28,157	0,000
Nº Habilidades digitales ¹	305,426	4	0,493	2776	619,047	0,000
FAC2_1. Habilidades básicas ¹	188,570	4	0,645	2776	292,517	0,000
FAC2_2. Ofimática avanzada ¹	164,152	4	0,754	2776	217,564	0,000
FAC2_3. Informática avanzada ¹	32,169	4	0,973	2776	33,072	0,000
Nº Usos de Internet ¹	255,972	4	0,489	2776	523,010	0,000
FAC3_1. Administración- Institucional ¹	140,562	4	0,813	2776	172,807	0,000
FAC3_2. Información y Comunicación ¹	95,925	4	0,629	2776	152,578	0,000
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online ¹	112,511	4	0,838	2776	134,203	0,000
FAC3_4. Comercial y Bancario ¹	33,641	4	0,960	2776	35,060	0,000
FAC3_5. Economía colaborativa ¹	27,926	4	0,989	2776	28,229	0,000
FAC3_6. Juegos y Ocio ¹	20,664	4	0,982	2776	21,042	0,000

Centros finales de los conglomerados

VARIABLES INTRODUCIDAS	C2.1 Usuarios múltiples	C2.2 Usuarios smartphone	C2.3 Usuarios básicos	C2.4 Ciber-expertos	C2.5 Usuarios profesionales
Frecuencia uso diario de Internet	0,317	-0,913	0,250	0,225	0,225
Nº Equipos TIC ¹	1,790	-0,782	-0,548	0,038	0,933
FAC1_1. Teléfono Móvil ¹	0,018	0,167	0,239	0,142	0,096
FAC1_2. Tablet ¹	0,610	-0,405	-0,284	-0,626	1,360
FAC1_3. Otros dispositivos móviles ¹	2,912	-0,217	-0,162	-0,179	-0,436
FAC1_4. Ordenador portátil ¹	0,376	-0,669	-0,649	0,719	0,400
FAC1_5. Ordenador de sobremesa ¹	0,077	-0,338	-0,081	0,040	0,316
Nº Habilidades digitales ¹	0,360	-1,436	-0,088	0,648	0,303
FAC2_1. Habilidades básicas ¹	0,201	-1,243	0,237	0,235	0,281
FAC2_2. Ofimática avanzada ¹	0,209	-0,826	-0,296	0,600	0,229
FAC2_3. Informática avanzada ¹	0,268	-0,153	-0,181	0,301	-0,112
Nº Usos de Internet ¹	0,867	-1,042	-0,315	0,477	0,573
FAC3_1. Administración- Institucional ¹	0,306	-0,379	-0,531	0,434	0,433
FAC3_2. Información y Comunicación ¹	0,030	-0,801	0,342	0,215	0,158
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online ¹	0,681	-0,599	-0,280	0,170	0,460
FAC3_4. Comercial y Bancario ¹	0,350	-0,469	0,030	0,081	0,172
FAC3_5. Economía colaborativa ¹	0,471	-0,080	-0,233	0,115	0,093
FAC3_6. Juegos y Ocio ¹	0,418	0,027	-0,013	0,109	-0,249
N (ponderado) ²	220	397	838	762	565
N (sin ponderar) ²	204	383	832	739	552
% sobre el total (ponderado) ³	8,1%	14,7%	30,9%	28,1%	20,8%

Datos: ¹Puntuaciones finales de los conglomerados; ²frecuencias absolutas; ³frecuencias relativas (%)

Anexo 3.16. DIS1. Análisis discriminante. Tipología de usuarios jóvenes de Internet (CLUSTER) según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).

- **Método:** Introducción por pasos mediante Lambda de Wilks [F entrada = 3,84; F salida = 2,71]
- **Variable dependiente:** CLUSTER
- **Variables independientes introducidas:** Frecuencia de uso de Internet, Número de equipos usados para acceder a Internet; Factores de accesibilidad a Internet (FAC1_1, FAC1_2, FAC1_3, FAC1_5, FAC1_5); Número de habilidades digitales que sabe realizar; Factores de habilidades digitales (FAC2_1, FAC2_2, FAC2_3); Número de usos de internet que realiza; y Factores de usos de Internet (FAC3_1, FAC3_2, FAC3_3, FAC3_4, FAC3_5, FAC3_6). En total son 18 variables.
- **Prueba M de Box sobre igualdad de matrices de covarianza:** 14250,546 [SIG=0,000]
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 21
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=2771 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Resumen introducción de variables

PASOS	Variable introducida en cada paso	Lambda de Wilks				F aproximado				Variables en el análisis (Paso 19)		
		Valor	gl1	gl2	gl3	Valor	gl1	gl2	Sig.	TOL	F para salir	Lambda de Wilks
1	FAC1_1. Teléfono Móvil	0,138	1	5	2850	3573,374	5	2849,526	0,000	0,277	304,628	0,006
2	Nº Equipos TIC	0,051	2	5	2850	1964,026	10	5697,052	0,000	0,011	63,901	0,004
3	FAC1_2. Tablet	0,031	3	5	2850	1311,229	15	7861,166	0,000	0,025	128,231	0,005
4	Nº Habilidades digitales	0,020	4	5	2850	1068,874	20	9441,808	0,000	0,001	3,556	0,004
5	Frecuencia uso diario de Internet	0,014	5	5	2850	917,420	25	10572,161	0,000	0,968	144,256	0,005
6	FAC1_4. Ordenador portátil	0,011	6	5	2850	797,450	30	11380,103	0,000	0,018	83,039	0,004
7	FAC2_3. Informática avanzada	0,009	7	5	2850	714,341	35	11964,062	0,000	0,006	6,965	0,004
8	FAC3_2. Información y Comunicación	0,007	8	5	2850	651,527	40	12393,077	0,000	0,860	156,564	0,005
9	Nº Usos de Internet	0,006	9	5	2850	594,711	45	12713,938	0,000			
10	FAC3_6. Juegos y Ocio	0,006	10	5	2850	548,148	50	12958,155	0,000	0,978	54,475	0,004
11	FAC3_4. Comercial y Bancario	0,005	11	5	2850	504,492	55	13147,105	0,000	0,887	40,043	0,004
12	FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	0,005	12	5	2850	467,554	60	13295,485	0,000	0,854	91,814	0,005
13	FAC2_1. Habilidades básicas	0,005	13	5	2850	436,048	65	13413,567	0,000	0,001	4,459	0,004
14	FAC1_3. Otros dispositivos móviles	0,005	14	5	2850	405,865	70	13508,652	0,000	0,023	74,674	0,004
15	FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,004	15	5	2850	391,041	75	13586,015	0,000	0,035	69,548	0,004
16	FAC3_1. Administración- Institucional	0,004	16	5	2850	367,828	80	13649,532	0,000	0,900	52,547	0,004
17	FAC3_5. Economía colaborativa	0,004	17	5	2850	346,741	85	13702,091	0,000	0,960	29,938	0,004
18	Nº Usos de Internet (excluida)	0,004	16	5	2850	369,199	80	13649,532	0,000			
19	FAC2_2. Ofimática avanzada	0,004	17	5	2850	347,160	85	13702,091	0,000	0,002	4,281	0,004

Variables excluidas del análisis: Nº Usos de Internet [F=1,997]

Tabla de resumen de las funciones discriminantes canónicas

FUNCIÓN	Autovalores				CONTRASTES DE LAS FUNCIONES	Lambda de Wilks			
	Autovalor	% de varianza	% acumulado	Correlación canónica		Valor	Chi-cuadrado	gl	Sig.
1	8,597	60,3	60,3	94,6%	1 a la 5	0,004	15785,056	85	0,000
2	2,859	20,0	80,3	86,1%	2 a la 5	0,037	9355,616	64	0,000
3	1,396	9,8	90,1	76,3%	3 a la 5	0,144	5516,498	45	0,000
4	0,788	5,5	95,6	66,4%	4 a la 5	0,344	3032,752	28	0,000
5	0,626	4,4	100,0	62,0%	5	0,615	1381,372	13	0,000

Tabla de clasificación

Conglomerados de tipo de usuarios jóvenes de Internet		Grupo de pertenencia pronosticado						TOTAL
		Usuarios básicos	Video-jugadores	Usuarios profesionales	Usuarios smartphone	Usuarios ordenador	Excluidos digitales	
Grupo de pertenencia original	Usuarios básicos	89,2	2,0	6,3	0,4	0,0	2,0	100
	Video-jugadores	1,4	91,4	2,7	1,4	0,0	3,1	100
	Usuarios profesionales	0,4	3,7	90,3	0,3	0,0	5,4	100
	Usuarios smartphone	11,1	1,1	0,3	87,6	0,0	0,0	100
	Usuarios ordenador	0,0	0,0	0,0	11,7	88,3	0,0	100
	Excluidos digitales	1,0	1,6	0,1	0,8	0,3	96,3	100

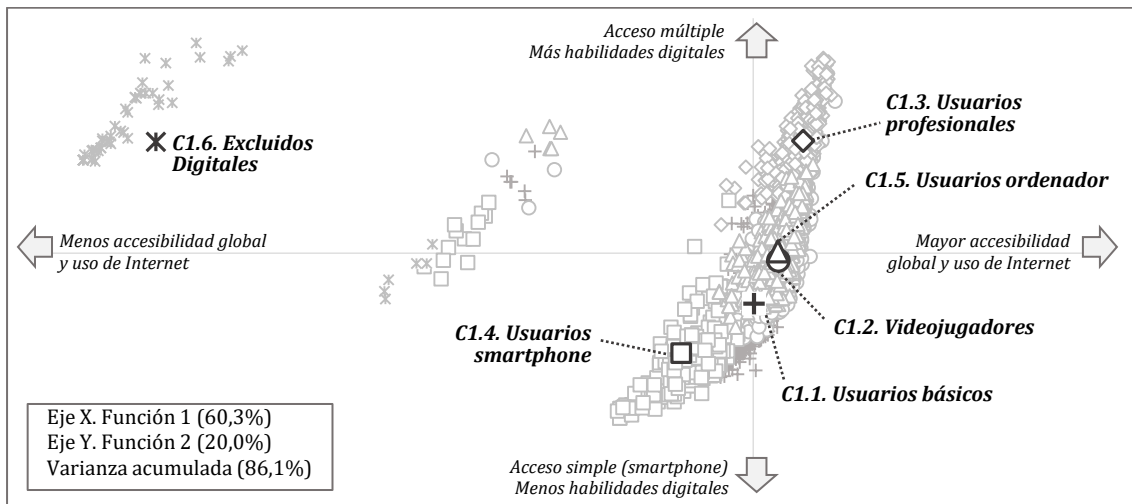
Negrita: Porcentaje de clasificación correcta (91,5% para el total de los casos)

Coeficientes y matriz de estructura

VARIABLES	Coeficientes estandarizados					Matriz de estructura				
	F1	F2	F3	F4	F5	F1	F2	F3	F4	F5
FAC1_1. Teléfono Móvil	0,97	-0,09	0,79	-0,19	-0,34	0,80	-0,50	0,24	0,03	-0,15
Nº Equipos TIC	-0,45	-1,66	-3,18	1,56	0,46	0,30	0,60	0,16	0,29	-0,13
FAC1_2. Tablet	0,54	1,79	2,74	-0,92	-0,19	0,09	0,52	0,56	0,02	0,21
Nº Habilidades digitales	-1,28	0,86	1,79	-1,80	-1,43	0,18	0,29	-0,48	0,09	-0,16
FAC1_4. Ordenador portátil	0,24	0,09	-0,23	-0,11	0,55	0,27	0,10	-0,22	-0,09	0,53
FAC2_3. Informática avanzada	0,68	1,70	2,49	-1,30	-0,81	0,10	0,29	-0,24	-0,18	-0,39
FAC3_2. Información y Comunicación	0,61	-0,34	-1,04	1,37	0,53	0,02	0,03	-0,17	0,54	-0,05
Nº Usos de Internet	0,31	0,13	-0,28	-0,23	0,47	0,24	0,02	-0,17	-0,24	0,45
FAC3_6. Juegos y Ocio	0,03	-0,03	-0,03	0,40	0,21	0,02	-0,03	-0,01	0,40	0,19
FAC3_4. Comercial y Bancario	0,12	0,11	-0,16	-0,11	0,29	0,07	0,07	-0,04	-0,02	0,18
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	0,18	0,28	-0,32	0,14	-0,13	0,09	0,22	-0,16	0,21	-0,16
FAC2_1. Habilidades básicas	1,35	-0,46	-1,90	1,46	1,28	0,12	0,14	-0,21	-0,06	0,10
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	0,46	1,44	2,34	-0,49	-0,31	0,03	0,13	0,01	0,47	0,05
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,35	1,07	1,84	-0,61	-0,25	0,02	0,08	-0,05	0,16	0,03
FAC3_1. Administración- Institucional	0,13	0,23	-0,20	-0,14	-0,13	0,06	0,17	-0,09	-0,07	-0,16
FAC3_5. Economía colaborativa	0,02	0,16	0,03	-0,24	-0,14	0,01	0,10	0,04	-0,12	-0,12
FAC2_2. Ofimática avanzada	1,12	-0,31	-1,77	1,24	0,73	0,10	0,22	-0,32	-0,11	-0,31

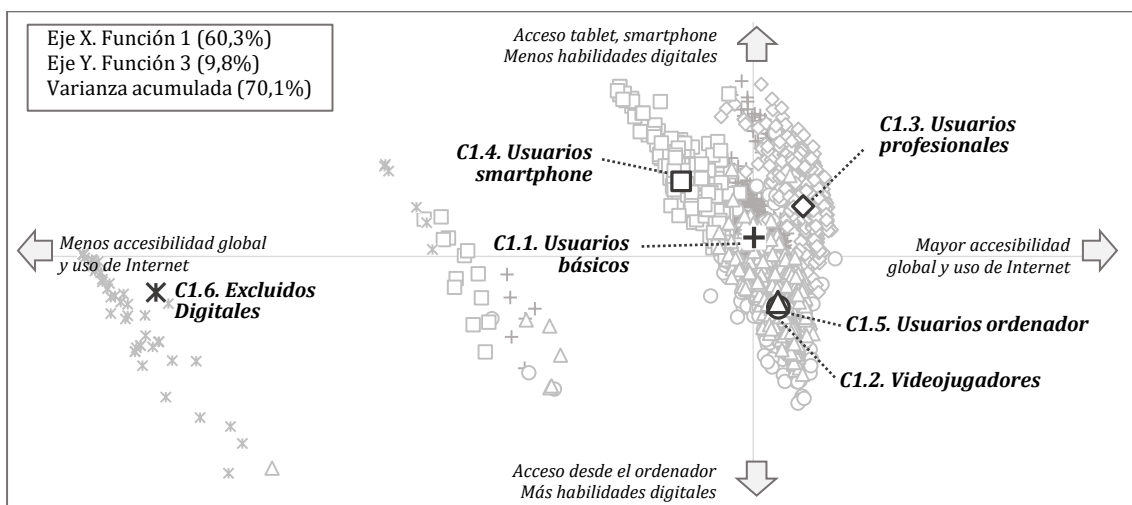
Negrita: Mayor correlación absoluta entre cada variable y cualquier función discriminante

Mapas de grupos combinados (Función 1 con Función 2)



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para las funciones 1 y 2

Mapas de grupos combinados (Función 1 con Función 3)



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para las funciones 1 y 3

Anexo 3.17. DIS2. Análisis discriminante. Tipología de usuarios jóvenes habituales de Internet (CLUSTER2) según sexo, edad, nivel de estudios y situación laboral (2018).

- **Método:** Introducción por pasos mediante Lambda de Wilks [F entrada = 3,84; F salida = 2,71]
- **Variable dependiente:** CLUSTER sin "excluidos digitales"
- **Variables independientes introducidas:** Frecuencia de uso de Internet, Número de equipos usados para acceder a Internet; Factores de accesibilidad a Internet (FAC1_1, FAC1_2, FAC1_3, FAC1_5, FAC1_5); Número de habilidades digitales que sabe realizar; Factores de habilidades digitales (FAC2_1, FAC2_2, FAC2_3); Número de usos de internet que realiza; y Factores de usos de Internet (FAC3_1, FAC3_2, FAC3_3, FAC3_4, FAC3_5, FAC3_6). En total son 18 variables.
- **Prueba M de Box sobre igualdad de matrices de covarianza:** 20578,177 [SIG=0,000]
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 21
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=2710 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Resumen introducción de variables

PASOS	Variable introducida en cada paso	Lambda de Wilks				F aproximado				Variables en el análisis (Paso 15)		
		Valor	gl1	gl2	gl3	Valor	gl1	gl2	Sig.	TOL	F para salir	Lambda de Wilks
1	FAC1_3. Otros dispositivos móviles	0,297	1	4	2776	1639,145	4	2776,044	0,000	0,034	740,564	0,024
2	Nº Equipos TIC	0,119	2	4	2776	1320,124	8	5550,087	0,000	0,009	384,986	0,018
3	Nº Habilidades digitales	0,071	3	4	2776	1054,797	12	7339,721	0,000	0,001	4,865	0,012
4	FAC1_2. Tablet	0,046	4	4	2776	926,092	16	8472,426	0,000	0,017	460,970	0,019
5	Nº Usos de Internet	0,036	5	4	2776	796,889	20	9194,778	0,000	0,267	17,626	0,012
6	FAC3_2. Información y Comunicación	0,030	6	4	2776	692,747	24	9668,226	0,000	0,483	77,160	0,013
7	FAC1_4. Ordenador portátil	0,027	7	4	2776	611,424	28	9988,956	0,000	0,013	423,091	0,019
8	FAC1_5. Ordenador de sobremesa	0,024	8	4	2776	561,602	32	10213,323	0,000	0,025	386,818	0,018
9	FAC1_1. Teléfono Móvil	0,017	9	4	2776	563,142	36	10374,878	0,000	0,249	252,909	0,016
10	FAC2_1. Habilidades básicas	0,015	10	4	2776	525,717	40	10494,162	0,000	0,002	8,433	0,012
11	Frecuencia de uso de Internet	0,014	11	4	2776	497,929	44	10584,146	0,000	0,917	82,845	0,013
12	FAC3_1. Administración- Institucional	0,013	12	4	2776	465,053	48	10653,276	0,000	0,430	27,846	0,012
13	FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	0,012	13	4	2776	432,811	52	10707,206	0,000	0,414	23,537	0,012
14	FAC3_4. Comercial y Bancario	0,012	14	4	2776	404,969	56	10749,822	0,000	0,480	17,662	0,012
15	FAC3_6. Juegos y Ocio	0,012	15	4	2776	379,674	60	10783,857	0,000	0,793	12,243	0,012
16	FAC2_2. Ofimática avanzada	0,012	16	4	2776	357,436	64	10811,274	0,000	0,002	7,374	0,012
17	FAC2_3. Informática avanzada	0,012	17	4	2776	336,914	68	10833,512	0,000	0,005	6,420	0,012

Variables excluidas del análisis: FAC3_5. Economía colaborativa [F=3,049]

Tabla de resumen de las funciones discriminantes canónicas

FUNCIÓN	Autovalores				CONTRASTES DE LAS FUNCIONES	Lambda de Wilks			
	Autovalor	% de varianza	% acumulado	Correlación canónica		Valor	Chi-cuadrado	gl	Sig.
1	5,767	57,0	57,0	92,3%	1 a la 4	0,012	12345,961	68	0,000
2	2,465	24,4	81,4	84,3%	2 a la 4	0,078	7051,431	48	0,000
3	1,211	12,0	93,4	74,0%	3 a la 4	0,271	3610,388	30	0,000
4	0,666	6,6	100,0	63,2%	4	0,600	1413,196	14	0,000

Tabla de clasificación

Conglomerados de tipo de usuarios jóvenes de Internet		Grupo de pertenencia pronosticado					TOTAL
		Usuarios múltiples	Usuarios smartphone	Usuarios básicos	Ciber-expertos	Usuarios profesionales	
Grupo de pertenencia original	Usuarios múltiples	93,0	0,0	0,3	1,2	5,4	100
	Usuarios smartphone	0,8	92,5	5,6	0,0	1,1	100
	Usuarios básicos	0,1	0,8	92,9	3,6	2,6	100
	Ciber-expertos	0,0	0,4	2,6	96,9	0,0	100
	Usuarios profesionales	0,2	0,2	3,7	6,6	89,1	100

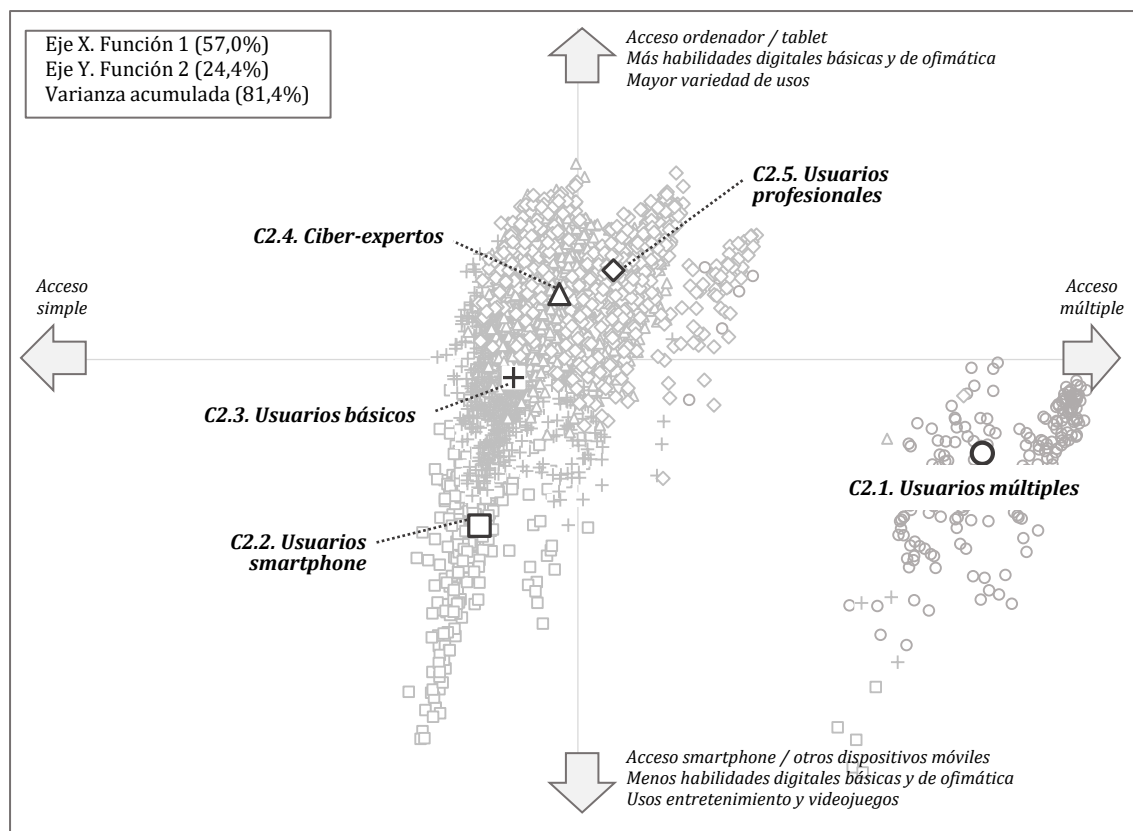
Negrita: Porcentaje de clasificación correcta (93,2% para el total de los casos)

Coeficientes y matriz de estructura

VARIABLES	Coeficientes estandarizados de las funciones canónicas				Matriz de estructura			
	F1	F2	F3	F4	F1	F2	F3	F4
FAC1_3. Otros dispositivos móviles	3,89	-1,77	0,50	0,16	0,58	-0,35	0,33	0,14
Nº Equipos TIC	-6,19	2,96	-0,77	-0,18	0,52	0,35	-0,37	-0,21
Nº Habilidades digitales	-0,83	-2,22	-1,63	-1,41	0,15	0,51	0,30	0,06
FAC1_2. Tablet	4,88	-1,89	-0,36	0,25	0,21	0,22	-0,82	0,18
Nº Usos de Internet	0,23	0,04	0,12	-0,31	0,24	0,41	0,06	-0,14
FAC3_2. Información y Comunicación	-0,04	0,37	0,17	0,48	0,02	0,22	0,14	0,33
FAC1_4. Ordenador portátil	5,46	-2,08	0,56	-0,43	0,14	0,34	0,10	-0,53
FAC1_5. Ordenador de sobremesa	3,83	-1,60	0,23	0,12	0,04	0,11	-0,06	0,01
FAC1_1. Teléfono Móvil	1,07	-0,38	0,09	0,05	-0,07	-0,02	0,05	0,13
FAC2_1. Habilidades básicas	0,81	2,35	1,56	1,59	0,08	0,33	0,14	0,37
Frecuencia de uso de Internet	0,06	0,24	0,17	0,38	0,08	0,25	0,13	0,31
FAC3_1. Administración- Institucional	0,07	0,28	-0,03	-0,26	0,10	0,21	-0,02	-0,37
FAC3_3. Audiovisual-Servicios Online	0,05	0,30	-0,10	0,13	0,14	0,18	-0,05	-0,08
FAC3_4. Comercial y Bancario	0,01	0,16	0,07	0,27	0,06	0,10	0,02	0,09
FAC3_6. Juegos y Ocio	-0,08	0,03	0,16	-0,04	0,04	-0,05	0,12	-0,03
FAC2_2. Ofimática avanzada	0,82	2,23	1,64	1,04	0,09	0,29	0,17	-0,20
FAC2_3. Informática avanzada	0,46	1,21	1,01	0,46	0,04	0,04	0,12	-0,15

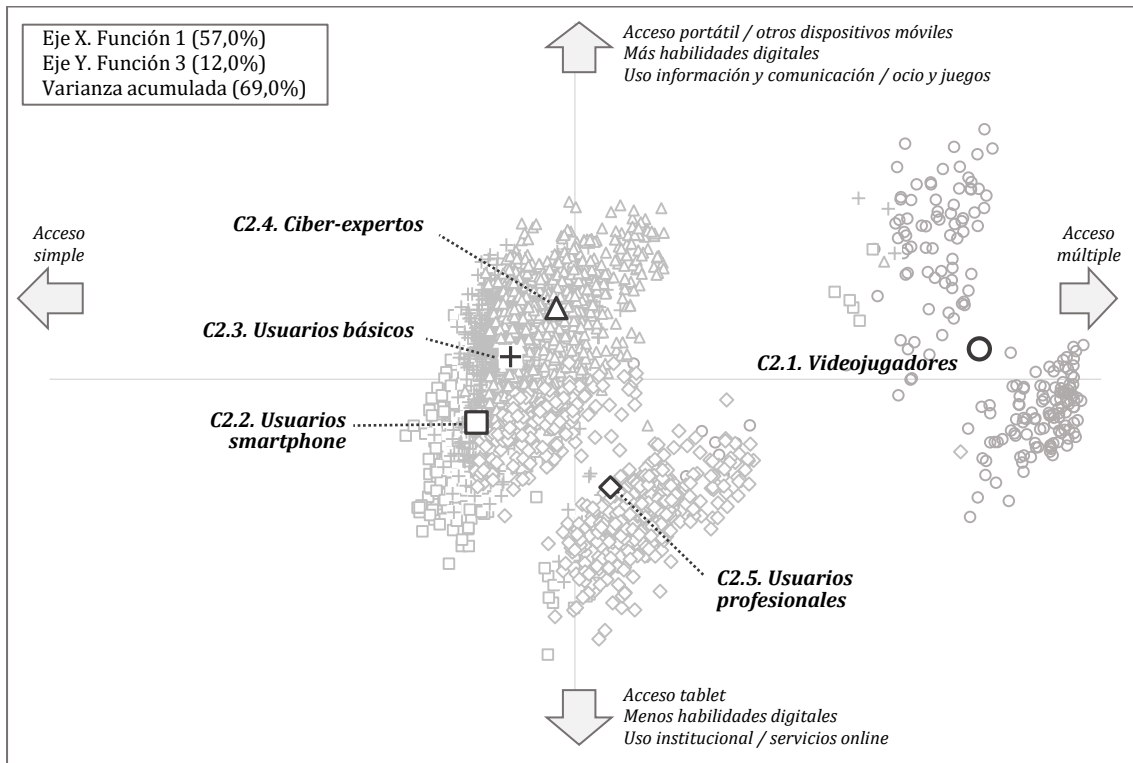
Negrita: Mayor correlación absoluta entre cada variable y cualquier función discriminante

Mapas de grupos combinados (Función 1 con Función 2)



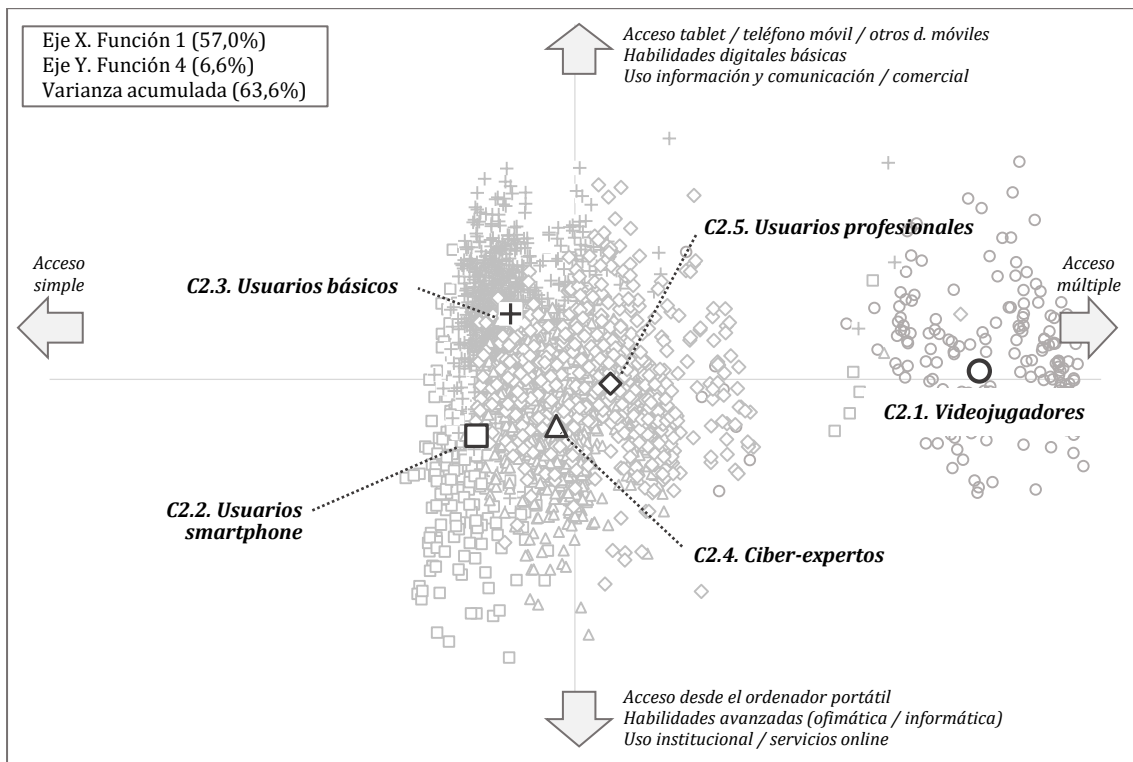
Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para las funciones 1 y 2

Mapas de grupos combinados (Función 1 con Función 3)



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para las funciones 1 y 3

Mapas de grupos combinados (Función 1 con Función 4)



Datos: Puntuaciones de las coordenadas estándar para las funciones 1 y 4

Anexo 3.18. RLOG. Análisis de regresión logística binaria para cada tipo de usuario joven de Internet

- **Método:** Introducción de variables independientes en dos bloques
- **Variables dependientes**²³³: CF1. Excluidos Digitales; CF2. Usuarios smartphone; CF3. Usuarios básicos; CF4. Video-jugadores; CF5. Ciber-expertos; CF6. Usuarios profesionales.
- **Variables independientes bloque 1:** Sexo; Edad; Nivel de estudios; Trabaja (categórica); Parado (categórica)²³⁴
- **Variables independientes bloque 2:** Sexo, Edad, Nivel de estudios; Trabaja (categórica); Parado (categórica); Frecuencia de uso de Internet; Número de equipos usados para acceder a Internet; Número de habilidades digitales que sabe realizar; Número de usos de internet que realiza²³⁵
- **Prueba M de Box sobre igualdad de matrices de covarianza:** 20578,177 [SIG=0,000]
- **Programa estadístico utilizado:** SPSS 21
- **Base muestral:** población general en España entre 16 y 35 años (2018). N=2771 casos.
- **Fuente:** Elaboración propia a partir de datos de la encuesta TIC-H (INE)

Resumen de los modelos

VARIABLE DEPENDIENTE*	BLOQUE 1				BLOQUE 2			
	Sig. del modelo	-2log verosimilitud	R ² Cox y Snell	R ² de Nagelkerke	Sig. del modelo	-2log verosimilitud	R ² Cox y Snell	R ² de Nagelkerke
CF1. Excluidos Digitales	0,000	524,02	0,06	0,26	0,000	44,14	0,20	0,94
CF2. Usuarios smartphone	0,000	1559,13	0,23	0,41	0,000	1184,09	0,32	0,59
CF3. Usuarios básicos	0,000	3338,03	0,04	0,06	0,000	2557,61	0,27	0,38
CF4. Video-jugadores	0,000	1476,01	0,03	0,06	0,000	712,25	0,25	0,61
CF5. Ciber-expertos	0,000	2788,88	0,17	0,24	0,000	2348,49	0,29	0,42
CF6. Usuarios profesionales	0,000	2667,59	0,06	0,09	0,000	2148,27	0,22	0,34

*Variable dependiente en cada uno de los 6 modelos de regresión logística

CF1. Excluidos digitales: variables independientes en la ecuación para cada bloque

VARIABLES INDEPENDIENTES	BLOQUE 1						BLOQUE 2					
	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹
Sexo (referencia hombres)	0,20	0,25	0,65	0,421	1,23	22,7	-0,76	1,02	0,55	0,459	0,47	-53,2
Edad (año a año)	0,01	0,03	0,06	0,810	1,01	0,6	0,07	0,08	0,74	0,389	1,07	6,7
Nivel de estudios (ordinal)	-1,59	0,18	75,38	0,000	0,20	-79,5	-0,01	0,75	0,00	0,994	0,99	-0,5
Trabajadores	0,35	0,48	0,55	0,459	1,42	42,4	-4,29	2,04	4,42	0,035	0,01	-98,6
Parados	1,12	0,43	6,82	0,009	3,06	205,9	-4,90	2,48	3,92	0,048	0,01	-99,3
Frecuencia de uso de Internet	-	-	-	-	-	-	-2,28	1,08	4,50	0,034	0,10	-89,8
Número de equipos TIC	-	-	-	-	-	-	-14,43	2,85	25,63	0,000	0,00	-100,0
Número de habilidades digitales	-	-	-	-	-	-	0,10	0,81	0,02	0,902	1,10	10,4
Número de usos de Internet	-	-	-	-	-	-	-0,39	0,53	0,54	0,464	0,68	-32,3
Constante	-0,80	0,66	1,47	0,225	0,45	-	-20,21	3,97	25,88	0,000	0,00	-

¹Cambio porcentual en la probabilidad de pertenencia al grupo ante un cambio de una unidad de la variable independiente

CF2. Usuarios smartphone: variables independientes en la ecuación para cada bloque

VARIABLES INDEPENDIENTES	BLOQUE 1						BLOQUE 2					
	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹
Sexo (referencia hombres)	-0,21	0,13	2,55	0,111	0,81	-19,2	-0,05	0,16	0,09	0,758	0,95	-4,8
Edad (año a año)	0,07	0,01	24,19	0,000	1,07	7,2	0,04	0,02	4,74	0,030	1,04	3,7
Nivel de estudios (ordinal)	-1,21	0,07	267,05	0,000	0,30	-70,0	-0,05	0,11	0,20	0,658	0,95	-4,6
Trabajadores	1,62	0,29	30,76	0,000	5,04	403,6	0,25	0,34	0,51	0,474	1,28	27,8
Parados	2,52	0,28	82,76	0,000	12,44	1143,7	0,44	0,35	1,54	0,214	1,55	55,3
Frecuencia de uso de Internet	-	-	-	-	-	-	-1,08	0,22	23,88	0,000	0,34	-65,9
Número de equipos TIC	-	-	-	-	-	-	0,07	0,11	0,41	0,524	1,07	7,2
Número de habilidades digitales	-	-	-	-	-	-	-1,54	0,12	155,36	0,000	0,21	-78,6
Número de usos de Internet	-	-	-	-	-	-	-0,87	0,10	70,83	0,000	0,42	-58,2
Constante	-1,99	0,37	28,68	0,000	0,14	-	-3,18	0,49	41,73	0,000	0,04	-

¹Cambio porcentual en la probabilidad de pertenencia al grupo ante un cambio de una unidad de la variable independiente

²³³ En total son 6 análisis de regresión logística binaria para los 6 tipos de usuarios de Internet.

²³⁴ La variable de estudiantes se ha excluido para evitar redundancias de variables *dummy*.

²³⁵ Se han excluido las variables de FAC1, FAC2 y FAC3 debido a problemas de tolerancia, si bien puede analizarse su efecto en los análisis discriminantes (DIS1, DIS2).

ANEXOS

CF3. Usuarios básicos: variables independientes en la ecuación para cada bloque

VARIABLES INDEPENDIENTES	BLOQUE 1						BLOQUE 2					
	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹
Sexo (referencia hombres)	-0,22	0,09	6,45	0,011	0,80	-19,6	-0,29	0,10	7,60	0,006	0,75	-24,9
Edad (año a año)	-0,02	0,01	2,61	0,106	0,98	-1,6	-0,02	0,01	2,19	0,139	0,98	-1,8
Nivel de estudios (ordinal)	-0,38	0,04	101,12	0,000	0,68	-31,7	-0,46	0,07	42,72	0,000	0,63	-36,7
Trabajadores	0,60	0,15	17,00	0,000	1,82	82,2	0,99	0,19	27,95	0,000	2,69	169,2
Parados	0,21	0,15	1,89	0,169	1,23	23,3	0,50	0,20	5,98	0,014	1,64	64,4
Frecuencia de uso de Internet	-	-	-	-	-	-	4,56	0,32	203,02	0,000	95,16	9416,5
Número de equipos TIC	-	-	-	-	-	-	-1,35	0,08	280,79	0,000	0,26	-74,2
Número de habilidades digitales	-	-	-	-	-	-	0,57	0,09	42,46	0,000	1,76	76,0
Número de usos de Internet	-	-	-	-	-	-	-0,41	0,07	37,39	0,000	0,66	-33,8
Constante	0,48	0,23	4,41	0,036	1,62	-	-4,02	0,41	95,66	0,000	0,02	-

¹Cambio porcentual en la probabilidad de pertenencia al grupo ante un cambio de una unidad de la variable independiente

CF4. Videojugadores: variables independientes en la ecuación para cada bloque

VARIABLES INDEPENDIENTES	BLOQUE 1						BLOQUE 2					
	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹
Sexo (referencia hombres)	0,71	0,15	22,66	0,000	2,03	103,5	0,55	0,22	6,32	0,012	1,72	72,5
Edad (año a año)	-0,04	0,02	3,71	0,054	0,97	-3,5	-0,03	0,03	1,17	0,279	0,97	-2,9
Nivel de estudios (ordinal)	0,32	0,07	24,61	0,000	1,38	38,4	-0,31	0,14	4,73	0,030	0,74	-26,5
Trabajadores	0,14	0,23	0,37	0,545	1,15	14,9	0,45	0,35	1,62	0,203	1,56	56,4
Parados	-0,93	0,33	7,98	0,005	0,40	-60,4	0,18	0,49	0,13	0,714	1,19	19,4
Frecuencia de uso de Internet	-	-	-	-	-	-	16,29	1945,37	0,00	0,993	1183...	1183...
Número de equipos TIC	-	-	-	-	-	-	2,68	0,16	268,24	0,000	14,61	1361,4
Número de habilidades digitales	-	-	-	-	-	-	-0,01	0,19	0,00	0,948	0,99	-1,2
Número de usos de Internet	-	-	-	-	-	-	0,38	0,16	6,01	0,014	1,47	46,9
Constante	-3,01	0,41	54,66	0,000	0,05	-	-20,08	1945,37	0,00	0,992	0,00	-

¹Cambio porcentual en la probabilidad de pertenencia al grupo ante un cambio de una unidad de la variable independiente

CF5. Ciberexpertos: variables independientes en la ecuación para cada bloque

VARIABLES INDEPENDIENTES	BLOQUE 1						BLOQUE 2					
	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹
Sexo (referencia hombres)	0,36	0,10	14,40	0,000	1,44	43,6	0,23	0,11	4,22	0,040	1,25	25,4
Edad (año a año)	-0,06	0,01	25,37	0,000	0,94	-6,3	-0,05	0,01	9,70	0,002	0,95	-4,5
Nivel de estudios (ordinal)	0,88	0,05	300,51	0,000	2,41	141,2	0,43	0,07	36,24	0,000	1,54	54,3
Trabajadores	-1,16	0,16	53,53	0,000	0,31	-68,6	-0,80	0,18	19,64	0,000	0,45	-54,9
Parados	-1,29	0,18	49,70	0,000	0,28	-72,4	-1,05	0,22	23,34	0,000	0,35	-64,9
Frecuencia de uso de Internet	-	-	-	-	-	-	0,29	0,29	1,04	0,308	1,34	33,9
Número de equipos TIC	-	-	-	-	-	-	-1,02	0,07	203,47	0,000	0,36	-64,1
Número de habilidades digitales	-	-	-	-	-	-	1,12	0,11	103,50	0,000	3,07	207,4
Número de usos de Internet	-	-	-	-	-	-	1,08	0,08	176,01	0,000	2,95	195,2
Constante	-1,75	0,26	43,80	0,000	0,17	-	-1,68	0,40	17,65	0,000	0,19	-

¹Cambio porcentual en la probabilidad de pertenencia al grupo ante un cambio de una unidad de la variable independiente

CF6. Usuarios profesionales: variables independientes en la ecuación para cada bloque

VARIABLES INDEPENDIENTES	BLOQUE 1						BLOQUE 2					
	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹	B	E.T.	Wald	SIG	EXP(B)	%EXP ¹
Sexo (referencia hombres)	-0,33	0,10	10,77	0,001	0,72	-27,9	-0,69	0,12	32,89	0,000	0,50	-49,6
Edad (año a año)	-0,01	0,01	0,66	0,418	0,99	-1,0	0,01	0,01	0,35	0,557	1,01	0,9
Nivel de estudios (ordinal)	0,43	0,04	94,56	0,000	1,54	53,8	0,11	0,08	2,13	0,145	1,12	11,6
Trabajadores	-0,09	0,16	0,27	0,600	0,92	-8,1	0,08	0,20	0,16	0,689	1,08	8,1
Parados	-0,76	0,20	15,20	0,000	0,47	-53,3	-0,21	0,24	0,80	0,372	0,81	-19,2
Frecuencia de uso de Internet	-	-	-	-	-	-	0,18	0,31	0,33	0,565	1,20	19,6
Número de equipos TIC	-	-	-	-	-	-	1,24	0,07	303,76	0,000	3,46	246,0
Número de habilidades digitales	-	-	-	-	-	-	-0,03	0,10	0,06	0,803	0,97	-2,5
Número de usos de Internet	-	-	-	-	-	-	0,19	0,08	5,73	0,017	1,21	21,2
Constante	-2,28	0,28	67,62	0,000	0,10	-	-2,35	0,43	29,51	0,000	0,10	-

¹Cambio porcentual en la probabilidad de pertenencia al grupo ante un cambio de una unidad de la variable independiente

ANEXO 4. CUESTIONARIO AUXILIAR PARA LAS ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD

Buenos días,

Como complemento a la entrevista en profundidad realizada, te agradecería que respondieras a este pequeño cuestionario, en el que se incluyen algunas preguntas sobre el uso que realizas de las nuevas tecnologías y algunos datos de clasificación.

Los datos incluidos en esta encuesta, del mismo modo que las grabaciones de las entrevistas, son estrictamente confidenciales y solo se utilizarán con fines de investigación, sin permitir la identificación de las personas participantes.

SECCIÓN 1. EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO DEL HOGAR

P1. En primer lugar, de los siguientes dispositivos tecnológicos, señala cuáles tienes en tu hogar. (Marcar con una X en la casilla correspondiente para cada dispositivo)

	Sí lo tiene	No lo tiene
Televisión de pantalla plana (plasma, LCD, led, etc.)		
Reproductor de DVD o Blu-Ray		
Videoconsola de última generación (PS4 o XBOX One)		
Otras videoconsolas		
Teléfono móvil		
Ordenador de sobremesa		
Ordenador portátil		
Tablet		
Lector de libros electrónicos		

P2. ¿Qué tipo de conexión a Internet tienes en tu casa?

- No dispone de conexión a Internet en casa 1
- Conexión de banda ancha (ADSL) 2
- Fibra Óptica 3
- Otro tipo de conexión 4

P3. ¿Qué tipo de conexión a Internet tienes en tu teléfono móvil?

- No dispone de conexión a Internet en su teléfono móvil 1
- Sólo puede acceder a través de redes Wifi 2
- Conexión a Internet de datos (3G) 3
- Conexión a Internet de datos de alta velocidad (4G) 4

P4. Con respecto al uso de Internet que realizas EN TU HOGAR, ¿con qué frecuencia te conectas a Internet desde los siguientes dispositivos?

Dispositivo	Sin acceso a Internet	Menos de una vez a la semana	Al menos una vez a la semana	Todos los días	Varias veces al día
Teléfono móvil	1	2	3	4	5
Ordenador de sobremesa	1	2	3	4	5
Ordenador portátil	1	2	3	4	5
Tablet	1	2	3	4	5
Televisión	1	2	3	4	5
Videconsola	1	2	3	4	5

P5. Y con respecto al uso de Internet que realizas FUERA DE TU HOGAR, ¿con qué frecuencia te conectas a Internet desde los siguientes dispositivos?

<i>Dispositivo</i>	<i>Sin acceso a Internet</i>	<i>Menos de una vez a la semana</i>	<i>Al menos una vez a la semana</i>	<i>Todos los días</i>	<i>Varias veces al día</i>
<i>Teléfono móvil</i>	1	2	3	4	5
<i>Ordenador de sobremesa</i>	1	2	3	4	5
<i>Ordenador portátil</i>	1	2	3	4	5
<i>Tablet</i>	1	2	3	4	5

P6. Por último, con respecto a tu propia vida, ¿recuerdas, aproximadamente, cuántos años tenías la primera vez que...

	<i>Menos de 10 años</i>	<i>Entre 10 y 14 años</i>	<i>Entre 15 y 19 años</i>	<i>20 años o más</i>
<i>...utilizaste un ordenador?</i>	1	2	3	4
<i>...tuviste un ordenador en tu hogar?</i>	1	2	3	4
<i>...tuviste conexión a Internet en tu hogar?</i>	1	2	3	4
<i>...tuviste teléfono móvil?</i>	1	2	3	4
<i>...tuviste teléfono móvil con conexión a Internet?</i>	1	2	3	4

SECCIÓN 2. PREGUNTAS SOCIODEMOGRÁFICAS

A1. Sexo.

- Hombre 1
- Mujer 2

A2. ¿Cuántos años tienes?

|_|_| años.

A3. ¿En cuál de las siguientes situaciones te encuentras actualmente?

- Trabajando 1
- Estudiando 2
- En situación de desempleo 3
- Otra situación 4

A4. ¿yCuál es el nivel de estudios más elevado que has completado?

- Estudios primarios o inferiores 1
- Estudios secundarios obligatorios (ESO, EGB, etc.) 2
- Estudios secundarios no obligatorios (Bachillerato, FP) 3
- Estudios universitarios 4

A5. Y, con respecto a tus padres, ¿cuál es el nivel de estudios más elevado que han completado? (Responder el nivel más alto alcanzado por alguno de los progenitores)

- Estudios primarios o inferiores 1
- Estudios secundarios obligatorios (ESO, EGB, etc.) 2
- Estudios secundarios no obligatorios (Bachillerato, FP) 3
- Estudios universitarios 4

A6. Actualmente, ¿cuál de las siguientes situaciones describe mejor tu forma de vida?

- Vive en casa de sus padres 1
- Vive con su pareja 2
- Comparte piso 3
- Vive solo/a 4

ANEXO 5. ASPECTOS PROCEDIMENTALES DE LAS ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD

Transcripción.

La transcripción de las entrevistas en profundidad se ha realizado, a partir del audio de la grabación de las mismas, utilizando el programa de software libre SoundScriber. Este pequeño programa permite incorporar una pista de audio y programar determinadas teclas del teclado para realizar algunos atajos en la reproducción, como pueden ser el “stop”, el “pause”, el “play” o el avance rápido, por lo que resulta muy cómodo a la hora de realizar las transcripciones, ya que permite trabajar directamente con un documento de texto en Word (o cualquier otro editor de texto) mientras se utilizan estos atajos para pausar y continuar la reproducción de la entrevista.

En cuanto a la forma de transcribir, se ha optado por una transcripción de tipo natural, en la que no se han incluido, de manera general, los distintos sonidos, entonación o expresiones del entrevistado, lo cual supone, sin duda, una pérdida de información importante con respecto al archivo de audio original pero, asimismo, permite agilizar el proceso de transcripción y la lectura del texto posterior. En todo caso, los motivos de elección de este tipo de forma de transcribir, frente a otras opciones más literales o fonéticas utilizadas en las disciplinas del lenguaje, como la sociolingüística, pueden resumirse en dos: (1) En primer lugar, se ha considerado que la transcripción literal de la conversación no era práctica desde el punto de vista de la extensión de los materiales cualitativos, que incluyen 20 entrevistas abiertas de más de 45 minutos de duración en promedio; (2) En segundo lugar, la transcripción natural encaja mejor con los objetivos del análisis del discurso que se plantea en esta investigación, ya que se centra más en el contenido mismo de la narración de los entrevistados antes que en la forma de expresión de dicha narración.

Codificación

Una vez realizadas las transcripciones de las entrevistas en profundidad, éstas se han analizado a partir de la utilización del software de análisis cualitativo Atlas.ti 7. Este programa permite introducir diversos tipos de materiales audiovisuales (texto, audio, vídeo, etc.) y agrupar determinados segmentos de dichos materiales (a partir de citas) bajo determinados códigos, por lo que es extremadamente útil a la hora de comenzar el análisis de los textos, ya que permite ir clasificando las temáticas, conceptos o ideas similares, facilitando en gran medida la labor del analista. En todo caso, este tipo de programas no son sustitutorios del análisis intelectual que debe realizar el investigador, sino que únicamente proporcionan una serie de herramientas útiles a la hora de introducirse en el análisis en profundidad de las entrevistas, agilizando en gran medida la labor de búsqueda de determinadas citas, la agrupación de temáticas relevantes bajo un código común, la presentación de redes de relaciones entre conceptos, etc.

En el contexto de mi propia experiencia personal con este tipo de programas de análisis de materiales cualitativos, la elección específica de Atlas.ti frente a otras opciones, como por ejemplo NVIVO, se basa más en un criterio de accesibilidad práctica y de familiaridad con la herramienta que en la potencialidad intrínseca de las mismas. Así, el acceso a Atlas.ti, que es un software protegido por derechos de autor, ha sido posible gracias a la licencia que tiene la Universidad

Complutense, en la que se ha realizado la tesis. Sin embargo, el acceso a NVIVO no estaba disponible en dicha universidad, por lo que había una mayor facilidad en el uso del primer frente al segundo a la hora del análisis. En todo caso, es importante tener en cuenta que en mi propia formación como investigador social he utilizado ambos programas, por lo que las diferencias entre uno y otro no afectan de forma significativa a los resultados del análisis de discurso realizado, que depende principalmente de la labor intelectual del investigador.

Otro aspecto procedimental tiene que ver con la utilización de códigos pre-establecidos, derivados de los análisis previos y del marco teórico, frente a la codificación in vivo, más habitual en los enfoques basados en la teoría fundamentada. Como hemos destacado en el capítulo 5, en nuestro caso se ha intentado optar por una versión mixta de estas dos aproximaciones extremas al proceso de codificación, en la que, por un lado, se incluyan algunos códigos preestablecidos que, en base a los resultados del análisis cuantitativo previo y de la bibliografía sobre brecha digital y alfabetización digital se consideran relevantes, como son los relativos a los procesos de socialización tecnológica de los sujetos, los dispositivos de acceso a Internet, los contextos o espacios de uso de la red, etc. Por otro lado, sin embargo, se ha intentado dejar la suficiente flexibilidad a la hora de introducir códigos nuevos en base a las narraciones de los entrevistados, a partir de un proceso progresivo de condensación y agrupación de códigos. Así, en una primera lectura se han codificado las entrevistas utilizando los códigos preestablecidos y, a la vez, se han ido añadiendo códigos nuevos para todas las ideas o reflexiones que se han considerado interesantes. Posteriormente, se han ido agrupando los códigos en base a temáticas comunes, con el objetivo de establecer una jerarquía de códigos que permita dotar de estructura al análisis, así como desprenderse de los códigos superfluos o redundantes que no aportan nada relevante al análisis.

Una vez explicitada la estrategia de codificación que se ha utilizado para esta primera fase del análisis cualitativo, se procede a presentar un listado de los códigos definitivos que han sobrevivido una vez finalizado el proceso de codificación, incluyendo su diferenciación entre códigos preestablecidos (PR) y códigos in vivo (IV). Principalmente, la codificación se ha realizado en base a las siguientes familias de códigos, por usar la terminología que utiliza Atlas.ti:

- I. Contextos de uso de Internet
- II. Dispositivos tecnológicos
- III. Ejes de uso de Internet
- IV. Experiencias de uso de Internet
- V. Socialización tecnológica
- VI. Herramientas y aplicaciones
- VII. Valoración

A continuación presentamos una tabla con las principales familias de códigos, su descripción y los códigos asociados a cada familia, destacando si se trata de un código preestablecido (PR), derivado del marco teórico, o de un código in vivo (IV), emergente en el propio proceso de análisis de los textos.

ANEXOS

Familia	Descripción	Códigos
I. Contextos de uso de internet	Espacios físicos y contextos vitales de uso de las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Casa / hogar (PR) - Cibercafé / locutorio (PR) - Centro de estudios / Universidad (PR) - Movilidad (PR) - Centro de trabajo (PR)
II. Dispositivos tecnológicos	Dispositivos y equipos a través de los cuales se conectan los entrevistados a Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador (PR) - Ordenador portátil (PR) - Ordenador de sobremesa (PR) - Tablet (PR) - Teléfono móvil (PR) - Televisión (PR) - Videoconsola (PR) - Acceso Múltiple (IV) - Comparación dispositivos (IV)
III. Ejes de uso de Internet	Ejes preestablecidos de uso de Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación (PR) - Información (PR) - Entretenimiento (PR) - Usos prácticos (PR)
IV. Experiencias de uso de Internet	Motivaciones, intereses y experiencias personales asociadas al uso de las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Barreras de uso (IV): calidad de la conexión, potencia de los dispositivos, limitaciones económicas, falta de capacidad, desconfianza y estrés. - Comodidad / Incomodidad (IV): facilidad de uso, tamaño de la pantalla, uso pausado frente a uso inmediato. - Hiperconexión (IV): conexión continua, vinculación de plataformas y contenidos, acceso múltiple, integración actividades online / offline, rutina cotidiana de uso, etc. - Multiplicidad de opciones (IV): accesibilidad total, distracción, diversidad, necesidad y dependencia en el uso de la red. - Sociabilidad (IV): aislamiento, acoso, confusión y malentendidos, deshumanización, exclusividad de uso, uso individual / compartido. - Temporalidad (IV): aceleración / falta de tiempo, actualización / estar al día y rapidez / inmediatez. - Control / Privacidad (IV): privacidad / exposición, publicación de contenido y opinión en red, seguir gente, sugerencia de contenido / segmentación y vigilancia / control.
V. Socialización tecnológica	Proceso de domesticación tecnológica y adquisición de habilidades digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Autocapacitación (PR) - Aprendizaje a través de otros (PR) - Aprendizaje formal / estudios / trabajo (PR) - Intuición / costumbre (IV) - Cambio sociedad / digitalización (IV) - Cambio usos (IV) - Cambio dispositivos (IV) - Cambio generacional (IV)
VI. Herramientas y aplicaciones	Herramientas, plataformas y programas vinculadas con las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Audiovisuales (IV): descarga música, descarga películas, vídeos, lectura, radio-podcast, Youtube, Netflix, Spotify, etc. - Comunicación (IV): email, llamadas, Whatsapp, Telegram, SMS, Skype, mensajes de voz, etc. - Información (IV): búsquedas (Google), blogs, foros, chats, prensa digital, Google Maps, etc. - Uso práctico / productivo (IV): almacenamiento online, aplicaciones y programas específicos, banca electrónica, compra-venta, ofimática, campus virtual, etc. - Redes Sociales Virtuales (IV): Facebook, Twitter, Instagram, Tuenti, Messenger, Tumblr, Pinterest, LinkedIn, Snapchat, Fotolog, MySpace, etc. - Videojuegos (IV): Steam, videojuegos online, videojuegos offline.
VII. Valoración	Valoración que realizan los entrevistados sobre Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Positiva (PR) - Negativa (PR) - Ambivalente (IV)

ANEXO 6. PERFIL DE LAS ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD

EP1. MUJER 1996		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	04-12-2016
	<i>Hora de realización</i>	12:30 horas
	<i>Duración</i>	48:45 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio de la entrevistada
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Paula
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	20 años (1996)
	<i>Situación laboral</i>	Estudiante de un módulo en imagen
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Dispone de todos los equipos incluidos en el cuestionario salvo videoconsola de última generación
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Usa el móvil varias veces al día, el portátil y la TV al menos una vez a la semana, el ordenador de sobremesa, Tablet y videoconsola con menos frecuencia
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Teléfono móvil y ordenador de sobremesa varias veces al día. Sin acceso desde portátil y tablet
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo un ordenador en casa con menos de 10 años, conexión a Internet y teléfono móvil entre los 10 y los 14. Smartphone entre los 15 y los 19 años.
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el salón del domicilio de la entrevistada, estando ella sola en el hogar. En general la impresión de la entrevista es satisfactoria, ya que no se han producido interrupciones o disrupciones de consideración durante el transcurso de la misma. Como punto de partida, se le ha preguntado a la entrevistada sobre el uso de Internet que realizaba en un día normal, tras lo cual se han destacado dos dimensiones principales: la comunicativa, vinculada al uso de redes sociales y del teléfono móvil; y la académica, vinculada a los trabajos y prácticas para el módulo, que requerían del uso del ordenador. Se ha ido indagando en los diversos aspectos del uso de Internet desde ambos dispositivos, siendo interesante la variedad de equipos utilizados por la entrevistada (móvil, ordenador de sobremesa en casa para trabajar, ordenador portátil para ocio y búsqueda de información, ordenador del centro de estudios para uso de programas más avanzados que no puede hacer desde casa. Asimismo, en cuanto a la trayectoria tecnobiográfica, se destaca un acceso al ordenador en el hogar, así como a Internet, desde muy temprana edad, siendo el principal agente socializador en el uso de las TIC, durante ese periodo, su padre. Posteriormente, el uso de Internet se vincula especialmente a las distintas plataformas comunicativas y redes sociales, destacándose que el tránsito de una a otra depende del entorno social de la entrevistada.</p>		

EP2. MUJER 1994		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	15-01-2017
	<i>Hora de realización</i>	16:30 horas
	<i>Duración</i>	61:49 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio de la entrevistada
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Natalia
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	22 años (1994)
	<i>Situación laboral</i>	Estudiante de magisterio
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive con su pareja
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Dispone de todos los equipos incluidos en el cuestionario salvo tablet
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Uso varias veces al día del teléfono móvil y de la videoconsola (ver vídeos, no jugar). Uso del ordenador vinculado a realizar trabajos (no todos los días).
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Uso del teléfono móvil a diario y del ordenador de forma eventual para temas de estudios
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo un ordenador en casa e Internet con menos de 10 años, teléfono móvil entre 10 y 14 e Internet en el móvil entre los 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el salón del domicilio de la entrevistada, estando ella sola en el hogar. En general la impresión de la entrevista es satisfactoria, ya que no se han producido interrupciones o disrupciones de consideración durante el transcurso de la misma.</p> <p>Como punto de partida, se ha preguntado a la entrevistada sobre las formas en que utiliza Internet en un día normal, lo que ha iniciado una conversación que ha girado, especialmente, en torno al uso de las redes sociales (especialmente Instagram y Facebook) y también el uso de servicios de películas y series online como Netflix o Yomvi. Es de resaltar, asimismo, que la entrevista ha señalado en varias ocasiones que realiza un uso de Internet mucho más intensivo a través del teléfono móvil que en el caso del ordenador, que únicamente utiliza para realizar trabajos de clase (estudia en la universidad) o para buscar información "seria". En general, los usos más mencionados de Internet han sido Instagram, Facebook, Whatsapp y Telegram, así como los ya mencionados Netflix y Yomvi.</p> <p>En cuanto a la perspectiva biográfica, aunque a la entrevistada le ha costado recordar y reelaborar narrativamente el uso de Internet que hacía en el pasado, porque siempre ha tenido ordenador en casa de sus padres, sí que menciona una utilización de Internet muy vinculada a los medios sociales, como fueron Messenger, en primer lugar, y posteriormente Tuenti. La indagación en la forma de uso de Tuenti, durante su etapa del instituto, es también interesante, porque muestra una enorme interconexión de la red en la vida cotidiana de la entrevistada desde la adolescencia, así como una evolución hacia el uso de los dispositivos móviles una vez que las aplicaciones de mensajería instantánea y las redes sociales se hicieron más cómodas de utilizar desde esta plataforma.</p> <p>Por último, como aspectos positivos del uso de la red se menciona la enorme interconexión que permite con la realidad y el entorno. También menciona que prefiere los dispositivos móviles por ser más cómodos, intuitivos y permitir un acceso en movilidad a cualquier momento. Como inconveniente de Internet, se constata un cierto sentimiento de dependencia tecnológica que obliga a las personas a estar siempre conectadas a Internet, siendo consciente de que, en ocasiones, puede estarse perdiendo el contacto interpersonal cara a cara por la excesiva mediación de estos dispositivos tecnológicos.</p>		

EP3. HOMBRE 1994		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	21-01-2017
	<i>Hora de realización</i>	18:00 horas
	<i>Duración</i>	64:28 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	San Fernando de Henares
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Manuel
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	22 años (1994)
	<i>Situación laboral</i>	Trabajador autónomo
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios secundarios
	<i>Situación vital</i>	Vive con sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Dispone de todos los equipos incluidos en el cuestionario salvo videoconsola de última generación, Tablet y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Uso varias veces al día de teléfono móvil y ordenador, mientras que no usa la Tablet ni tampoco especialmente la consola
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Uso del teléfono móvil y el portátil a diario
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador en casa desde menos de 10 años, Internet y teléfono móvil entre 10 y 14 e Internet móvil entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en casa del entrevistado, quien vive con sus padres. Tras la pregunta inicial, el entrevistado ha mencionado twitter como una de las herramientas que más utiliza, así como Youtube, ya que sigue a varios youtubers de manera recurrente. Asimismo, el uso que realiza de Internet está muy enfocado al entretenimiento, especialmente con respecto al mundo de los videojuegos, ya que el entrevistado es un jugador habitual a través de PC (tiene un equipo de altas prestaciones para jugar a juegos de última generación) y un seguidor de la temática de los videojuegos, que se plasma en gran parte de las páginas y cuentas de Youtube que sigue. También ha mencionado su trayectoria pasada en el mundo de los videojuegos, siendo relevante que mantuvo contacto con varias personas en foros y plataformas vinculadas al juego competitivo (Counter Strike y FIFA).</p> <p>Con respecto al uso que realizaba en el pasado, se muestra una evolución desde un uso muy limitado de Internet, vinculado específicamente a la búsqueda de información en el ámbito educativo, a una mayor diversificación del uso, que se hace especialmente relevante con la aparición de Youtube y las comunidades online de jugadores. Con respecto al uso desde el móvil, se centra específicamente en Twitter, así como Whatsapp y Telegram, mientras que no le gustan otro tipo de redes sociales como Facebook o Instagram. Por último, como aspecto positivo se destaca la potencialidad de Internet para acceder a información, mientras que como negativo se destaca, por un lado, el ciberacoso y la falta de privacidad e intimidad que conlleva el uso de Internet, especialmente las redes sociales, así como el postureo inherente a las mismas.</p>		

EP4. HOMBRE 1988		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	23-01-2017
	<i>Hora de realización</i>	17:00 horas
	<i>Duración</i>	49:05 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	José
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	28 años (1988)
	<i>Situación laboral</i>	Trabajador social, en paro
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive con sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Dispone de todos los equipos incluidos en el cuestionario salvo videoconsolas antiguas y Tablet.
	<i>P2. Internet - móvil</i>	ADSL
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Varias veces al día desde el móvil y el portátil, al menos una vez a la semana desde la videoconsola. No usa otros dispositivos
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Uso del móvil a diario, otros dispositivos de forma minoritaria.
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador en casa, Internet en el hogar y móvil entre los 10 y los 14 años. Usó el móvil para conectarse a Internet con 20 años o más.
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en casa del entrevistado, quien vive con sus padres. Tras la pregunta inicial, el entrevistado se ha centrado en el uso de Internet que realiza a través de las redes sociales, de los programas de mensajería instantánea, del Comenio, ver películas y series, etc. La entrevista ha sido interrumpida levemente en un momento, cuando ha entrado la madre del entrevistado en el lugar donde se estaba realizando la entrevista, pero se ha retomado sin problemas. Tras hablar del uso que realiza desde el ordenador, el móvil y la videoconsola, se ha pasado al tema del uso de Internet en el pasado y de las formas de alfabetización digital, puesto que las respuestas del entrevistado eran, en ocasiones, demasiado expeditivas y escuetas.</p> <p>Al final, en cuanto los aspectos positivos y negativos de Internet, se ha mencionado que la red permite acceder a una gran cantidad de posibilidades, pero también crea nuevas necesidades, genera adicción y necesidad de estar conectado y, sobre todo, produce una sobreinformación que hace que las personas deban desentrañar la información útil del resto.</p>		

EP5. HOMBRE 1995		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	24-01-2017
	<i>Hora de realización</i>	15:30 horas
	<i>Duración</i>	50:11 minutos
	<i>Lugar</i>	Bar cercano a la casa del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Torrejón de Ardoz
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Carlos
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	21 años (1995)
	<i>Situación laboral</i>	Estudiante de ingeniería de software
	<i>Nivel de estudios</i>	Bachillerato (estudiando en la universidad)
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive con sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Dispone de todos los equipos incluidos en el cuestionario salvo videoconsolas, Tablet y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Varias veces al día desde el móvil y el sobremesa, todas la semanas desde el portátil, uso minoritario de la consola y la televisión
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Uso del móvil y del portátil varias veces a diario, uso del sobremesa todos los días
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador en casa e Internet antes de los 10 años, móvil entre los 10 y 14 años y acceso a Internet móvil entre 15 y 19 años
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Ante la imposibilidad de realizar la entrevista en el hogar del entrevistado, quien vive con sus padres, se ha realizado en un bar cercano, tras realizar una consumición. A pesar del ruido de fondo y del resto de clientes el sonido de la grabación es bueno, por lo que no se aprecian problemas graves de transcripción. El ruido puede haber despistado al entrevistado en algún momento puntual, pero en general la dinámica de desarrollo de la entrevista ha sido fluida.</p> <p>En cuanto a la temática, el entrevistado se ha centrado específicamente en dos temas principales, el uso de Internet vinculado a su carrera, ingeniería de software, y el uso de Internet relacionado con el mundo de los videojuegos, tanto para jugar en sí mismo a través de Pc como para interesarse por contenido online (youtube, foros, webs, etc.) Asimismo, destaca que el entrevistado únicamente utiliza Twitter e Instagram como redes sociales, ya que rechaza el uso de Facebook, al percibir que le hace estar en contacto con gente con la que no quiere tener relación. Para comunicarse con amigos, prefiere programas de mensajería como Whatsapp o Instagram.</p>		

EP6. HOMBRE 1988		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	24-01-2017
	<i>Hora de realización</i>	18:30 horas
	<i>Duración</i>	58:01 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Embajadores (Centro)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Rubén
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	28 años (1988)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja en marketing digital y estudia por la UNED
	<i>Nivel de estudios</i>	FP Superior (estudiando en la universidad)
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Comparte piso
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Dispone de ordenador, móvil, Tablet, e-reader y videoconsolas antiguas. No tiene televisión, reproductor DVD ni consola de última generación.
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Varias veces al día desde el móvil y el portátil. Menos de una vez a la semana desde la Tablet, desde el resto de dispositivos no accede
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Varias veces al día desde el móvil y el ordenador (trabajo). Con menos frecuencia el portátil y la tablet
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Uso un ordenador con menos de 10 años, tuvo ordenador e Internet entre 10 y 14, teléfono móvil entre 15 y 19 e Internet móvil con 20 años o más
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado, siendo destacable únicamente una interrupción de su perro en la fase final de la conversación. Por lo demás la dinámica ha sido fluida. Se destaca la gran relevancia que el uso de Internet tiene en la vida del entrevistado, tanto en su ámbito laboral, puesto que se dedica al marketing digital y el acceso a Internet es constante, como en su vida personal, ya que no dispone de televisión en el domicilio y la práctica totalidad de los usos de entretenimiento, búsqueda de información y comunicación los realiza a través de su ordenador portátil. También utiliza el teléfono móvil, aunque de forma mucho más minoritaria, ya que cuando está en casa incluso las aplicaciones más comunes de mensajería instantánea (Whatsapp) prefiere utilizarlas a través de clientes desde el ordenador, debido a su mayor comodidad. Es interesante, asimismo, que menciona llegar a poner el móvil en silencio para evitar el bombardeo de mensajes y tener que consultarlo todo el rato, mirando únicamente las notificaciones cuando él lo desea.</p>		

EP7. HOMBRE 1998		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	26-01-2017
	<i>Hora de realización</i>	18:20 horas
	<i>Duración</i>	40:22 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Boadilla del Monte
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Javier
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	18 años (1998)
	<i>Situación laboral</i>	Acaba de terminar el bachillerato
	<i>Nivel de estudios</i>	Bachillerato
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Dispone de todos los dispositivos excepto DVD, sobremesa y tablet
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Varias veces al día desde el móvil y la televisión, todas la semanas la videoconsola y el portátil
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Todos los días desde el móvil, no accede desde el resto de dispositivos
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Uso de ordenador e Internet en casa desde menos de 10 años, teléfono móvil e Internet móvil entre 10 y 14
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado, que vive con su padre. Durante la dinámica de la entrevista el entrevistado no se ha explayado excesivamente en las respuestas, que en la mayor parte de los casos eran bastante concisas y asertivas, por lo que ha sido necesaria una intervención constante por parte del entrevistador para asegurar el buen desarrollo de la misma. Sin embargo, la duración total ha sido un poco menor que la media, ya que en buena medida el entrevistado no indagaba demasiado en los distintos temas abordados.</p> <p>Con todo, los temas más tratados se han centrado en el mundo de los videojuegos, ya que el entrevistado suele jugar online con sus amigos a través de la videoconsola, y el acceso desde el teléfono móvil, que es el dispositivo más importante para conectarse a Internet. De hecho, gran parte de la socialización tecnológica del entrevistado ha pasado a través de los videojuegos en consola y el acceso a Internet desde el móvil, ya que el ordenador del que dispone, un portátil de altas capacidades para jugar, prácticamente no lo utiliza. Cuando usa el portátil, de hecho, es más para jugar o buscar información (de forma muy minoritaria), ya que la mayor parte de los usos de entretenimiento, información y comunicación están centralizados en su teléfono móvil.</p>		

EP8. MUJER 1987		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	09-02-2017
	<i>Hora de realización</i>	17:30 horas
	<i>Duración</i>	34:56 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Adelfas (Retiro)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Eli
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	29 años (1987)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Comparte piso
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene televisión, móvil, ordenador portátil y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	ADSL
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Varias veces al día desde el móvil, al menos una vez a la semana desde la televisión y el ordenador
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Varias veces al día desde el móvil y el ordenador de sobremesa (trabajo)
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en casa desde antes de los 10 años, Internet entre 10 y 14 años, móvil entre 15 y 19 e Internet móvil con más de 20 años
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio de la entrevistada, que comparte piso. La dinámica de la entrevista ha sido fluida, si bien la cantidad de temas abordados y lo conciso de algunas respuestas han hecho que la conversación no sea demasiado larga (35 minutos). Además, ha habido dos interrupciones, la primera para atender una llamada telefónica y la segunda para ir al baño, que pueden haber incidido a la hora de retomar la conversación.</p> <p>Con todo, la entrevista deja varios puntos interesantes, sobre todo lo que tiene que ver con el uso de Internet casi exclusivamente a través del teléfono móvil, específicamente aplicaciones de mensajería y redes sociales. Las búsquedas de información también se focalizan en el móvil, mientras que de cara a ver películas o vídeos se utiliza la TV, la cual se conecta a Internet a través de un aparato externo. En este sentido la entrevistada usa Netflix y Youtube con frecuencia. Cabe destacar, además, el reducido uso del ordenador portátil, que se percibe como una herramienta “para escribir”.</p> <p>Con respecto al uso en el pasado, la entrevistada tuvo acceso a ordenador desde muy pequeña, puesto que sus padres son ambos informáticos. De ellos aprendió a navegar y usar la red en un primer momento, aunque a partir de que tuvo un portátil y fue a la universidad el tipo de capacitación se extendió a otros amigos y a la adquisición propia de conocimientos vinculados con la carrera. Tras acabar sus estudios y aparte del uso intensivo del ordenador en el centro de trabajo, el uso cotidiana más frecuente que realiza es a través del móvil, del que dice sentir una cierta dependencia.</p>		

EP9. HOMBRE 1993		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	15-02-2017
	<i>Hora de realización</i>	17:00 horas
	<i>Duración</i>	60:41 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Madrid - Lista (Salamanca)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Guille
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	23 años (1993)
	<i>Situación laboral</i>	Estudia y trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Comparte piso
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene televisión, móvil, ordenador de sobremesa (gamer), portátil, videoconsolas y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Varias veces al día desde el móvil y el ordenador de sobremesa, todos los días desde el portátil y semanalmente la TV
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Varias veces al día desde el móvil y semanalmente el ordenador (trabajo)
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en casa e Internet desde entre 10 y 14 años, móvil e internet móvil entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado, quien vive en casa de su madre. La dinámica conversacional ha sido muy fluida, ya que desde el primer momento el entrevistado ha mostrado una disposición muy favorable a desarrollar el tema planteado, principalmente enfocándolo al ámbito de los videojuegos, en particular, y el entretenimiento en general. En cuando los temas discutidos, se ha comenzado la entrevista hablando sobre la importancia del entretenimiento como uso fundamental de Internet, ya que el entrevistado se había comprado recientemente un ordenador de sobremesa de altas prestaciones para jugar a videojuegos, el cual había montado tras pedir consejo a un amigo experto en informática.</p> <p>Los videojuegos, por lo tanto, han ocupado gran entrevista, siendo el uso principal del ordenador que realiza el entrevistado, quien también tiene un importante activismo político, por lo que sigue varias páginas de prensa online y usa frecuentemente Twitter y Facebook para informarse sobre temas de actualidad. Por último, también utiliza frecuentemente las redes sociales y los programas de mensajería instantánea del móvil para comunicarse con amigos, familiares y compañeros de trabajo, aunque prefiere el uso desde el ordenador si está en casa.</p>		

EP10. HOMBRE 1984		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	01-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	20:00 horas
	<i>Duración</i>	41:45 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Bellas Vistas (Tetuán)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Mario
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	32 años (1984)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive solo
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todo excepto videoconsolas antiguas y tablet
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y portátil varias veces al día, videoconsola todos los días (ve la TV desde la consola)
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Varias veces al día desde el móvil y el portátil
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en el hogar desde menos de 10 años, Internet y móvil entre 10 y 14, Internet móvil más de 20
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado, quien vive solo. La dinámica de la entrevista ha sido muy fluida, puesto que el entrevistado se ha centrado rápidamente, tras la pregunta inicial, en describir sus usos laborales de Internet, ya que su trabajo, vinculado a la gestión digital de empresas y el marketing online, tiene mucho que ver con el uso cotidiano de las TIC y de Internet. Además de eso, también utiliza asiduamente LinkedIn, siendo esta la única red social que utiliza con asiduidad, ya que no tiene Facebook ni tampoco usa Twitter. Con LinkedIn puede mantener contactos profesionales, llevando una agenda de proveedores y clientes. Para el contacto personal usa Whtatsapp y varias aplicaciones para ligar por Internet, ya que entiende que le ahorran tiempo y le permiten conocer gente de manera más eficiente.</p> <p>En cuanto a la socialización tecnológica, tuvo un acceso a las TIC muy incipiente para su edad, siendo sus padres quienes le introdujeron en el mundo de la informática desde niño. Sus altos conocimientos digitales del pasado (jugaba a la consola, descargaba juegos y los crackeaba, así como películas, música, etc.) le han llevado a tener una gran estima de sus habilidades digitales, aunque dice que cada vez tiene menos tiempo para trastear con los dispositivos, y que en la actualidad si algo se le rompe lo tira y compra un dispositivo nuevo.</p>		

EP11. HOMBRE 1992		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	02-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	12:00 horas
	<i>Duración</i>	41:59 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Alberto
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	24 años (1992)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	FP Superior
	<i>Nivel estudios padres</i>	Secundarios no obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive con su novia
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todo excepto sobremesa y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y Tablet varias veces al día, TV todos los días, videoconsola menos de una vez por semana. Prácticamente no utiliza el ordenador portátil que tiene.
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador, Internet y móvil entre 10 y 14. Internet móvil entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado, quien vive con su pareja. Se trata de un caso muy interesante, puesto que es una persona que ha tenido una trayectoria tecnobiográfica de bajo contacto con la tecnología, ya que apenas usaban el ordenador en su hogar y los dispositivos TIC que tenían era, mayormente, heredados de familiares o amigos. Tampoco ha adquirido un gran conocimiento digital, ya que la mayor parte de cosas que hace las aprende por amigos con más capital tecnológico incorporado o directamente les pide ayuda para solucionar los problemas. Además, es interesante que su uso actual de Internet mezcla un gran número de dispositivos (móvil, Tablet y Smart TV), pero no utiliza apenas el ordenador, llegando a afirmar que tiene miedo de la dificultad de algunas cosas, y que solo realiza usos básicos de Internet.</p> <p>Con respecto al uso que realiza, está muy vinculado al whatsapp desde el móvil (aunque para temas importantes sigue prefiriendo llamar) y a consultar información desde la Tablet, que usa como un sustituto del ordenador para temas como comprar billetes, banca electrónica, etc. La TV la utiliza sobre todo para ver Youtube y Netflix, destacando su comodidad. En cuanto a aspectos positivos y negativos de la red, destaca las grandes posibilidades de información y comunicación que ofrece Internet, pero está un poco agobiado por el exceso de comunicación que supone estar siempre disponible a través del teléfono móvil.</p>		

EP12. MUJER 1988		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	02-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	16:00 horas
	<i>Duración</i>	42:34 minutos
	<i>Lugar</i>	Facultad
	<i>Procedencia</i>	Leganés
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Fátima
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	28 años (1988)
	<i>Situación laboral</i>	Estudia y trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Bachillerato
	<i>Nivel estudios padres</i>	Secundarios obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene TV, Blu-Ray, teléfono móvil, portátil y tablet
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil y TV todos los días y Tablet menos de una vez a la semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil una vez a la semana y Tablet menos de una vez a la semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en el hogar, conexión a Internet y móvil entre 15 y 19 años, Internet móvil con 20 años o más
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en una sala libre de la facultad donde estudia la entrevistada. La dinámica de la entrevista ha sido muy fluida, hablando primeramente de las aplicaciones de mensajería instantánea, que la entrevistada usa con asiduidad. También han aparecido temas como el uso del ordenador para asuntos de la carrera, pero en realidad la entrevistada prefiere acceder a Internet a través del móvil que del ordenador. También tuvo una Tablet para leer documentos en pdf, pero hoy en día apenas la utiliza.</p> <p>Con respecto a la socialización tecnológica, tuvo Internet y ordenador en casa muy tarde, lo que explica sus conocimientos digitales reducidos, sobre todo en lo que tiene que ver a la instalación y uso de programas informáticos, puesto que suele recurrir a su hermana para problemas de ofimática y a su padre para que le descargue películas y series. Sin embargo, sí que usa internet muy habitualmente para buscar información, gestionar viajes, etc., ya que este ha sido un uso, junto con el comunicativo, habitual a lo largo de su trayectoria biográfica.</p>		

EP13. HOMBRE 1986		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	07-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	16:00 horas
	<i>Duración</i>	42:34 minutos
	<i>Lugar</i>	Bar
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Prosperidad (Chamartín)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Fernando
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	30 años (1986)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todo menos Tv plasma, videoconsola de última generación y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil todas las semanas, sobremesa menos de una vez por semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil y sobremesa varias veces al día
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Uso el ordenador con menos de 10, tuvo ordenador entre 10 y 14. Tuvo Internet y teléfono móvil entre 15 y 19 e Internet móvil con 20 años o más.
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en un bar cercano al domicilio del entrevistado. A pesar de las condiciones ruidosas de este entorno, la calidad del audio es buena y el bar no estaba demasiado concurrido, por lo que la dinámica se ha desarrollado sin interrupciones. En cuanto a la entrevista, el sujeto utiliza cotidianamente las TIC en su ámbito de trabajo, que tiene que ver con la ingeniería, ya que trabaja con un ordenador. Fuera de este uso, es un usuario muy activo de páginas de información sobre temas políticos y de algunos intereses, como comics. También tiene un blog donde escribe varias veces al mes y una cuenta de Twitter que utiliza con asiduidad, sobre todo para temas comunicativos y de información sobre política y medios antisistema o alternativos de comunicación.</p> <p>Aunque prefiere usar Internet desde el ordenador, al resultarle más cómodo, también utiliza asiduamente el móvil, sobre todo para el Whatsapp, con el que se comunica con familia y amigos, y el Telegram. En el pasado tuvo otras aplicaciones, como Line o Viber, pero las ha dejado de usar, ya que las usaba específicamente para comunicarse con gente que no tenía Whatsapp. Con respecto a su socialización tecnológica, no es una persona excesivamente interesada en el aprendizaje de habilidades digitales, ya que suele recurrir al conocimiento de su padre, que es informático, o de algún amigo, para complementar los usos que realiza de la red.</p>		

EP14. HOMBRE 1985		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	08-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	16:30 horas
	<i>Duración</i>	47:19 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Las Rozas de Madrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Javier
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	31 años (1985)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	FP Superior
	<i>Nivel estudios padres</i>	Secundarios no obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todo menos videoconsolas y tablet
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y portátil varias veces al día, sobremesa menos de una vez a la semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil menos de una vez a la semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador e Internet con menos de 10 años, teléfono móvil e Internet móvil entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado. La dinámica de la entrevista ha sido muy satisfactoria, ya que únicamente se ha producido una interrupción cuando la madre del entrevistado ha entrado en la habitación donde se estaba realizando la entrevista. Con respecto a los temas de conversación, el entrevistado se ha centrado en primer lugar en hablar del uso de Internet que realiza en el trabajo, ya que al ser autónomo tiene que utilizar cotidianamente el ordenador con fines comunicativos y de búsqueda de información sobre y para clientes. De hecho, el entrevistado señala que e intenta realizar un uso del ordenador más profesional, mientras que su uso más personal de Internet lo realiza, mayormente, desde el teléfono móvil.</p> <p>Con respecto al uso personal, utiliza frecuentemente Whatsapp y redes sociales como Facebook y también LinkedIn, esta última de forma profesional. También le gusta indagar y buscar información sobre temas que le interesan, blogs, así como leer páginas de prensa online. Asimismo, como usos de ocio destaca la descarga de música y películas y series, principalmente a través de programas p2p, si bien también utiliza plataformas como Spotify.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, muestra un conocimiento digital avanzado, siendo la persona a la que recurren en su entorno para solucionar problemas relacionados con el ordenador y las TIC. Así, tuvo internet desde muy pequeño y siempre le ha gustado “trastear” con los dispositivos tecnológicos e intentar aprenderá a usarlos por su cuenta (autocapacitación), por lo que se podría decir que tiene una base de conocimientos digitales muy elevada de cara solucionar los problemas cotidianos que le plantean las NTIC.</p>		

EP15. MUJER 1993		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	14-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	19:30 horas
	<i>Duración</i>	42:10 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Imperial (Arganzuela)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Alba
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	23 años (1993)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene TV, DVD, móvil, portátil y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y portátil varias veces al día
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil, portátil y sobremesa varias veces al día
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en casa e Internet desde menos de 10 años, móvil entre 15 y 19, Internet móvil 20 años o más.
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado. La dinámica de la entrevista ha sido muy fructífera, ya que la entrevistada es una usuaria asidua de varias redes sociales (Facebook, Instagram y Tumblr), las cuales ha mencionado como formas de acceder a información y comunicarse con sus amigos. Con respecto al uso del ordenador y el teléfono móvil, tiene ambos, aunque suele utilizar el ordenador para visitar webs y redes sociales durante el trabajo y el móvil para cualquier otro tipo de información. Con respecto a su socialización tecnológica, se crío con ordenador en casa desde la infancia, por lo que siempre ha estado relacionada con las tecnologías digitales. Además, su uso de Internet se orientó en primer momento a utilizar el Messenger, luego pasó al Tuenti y luego al Facebook.</p>		

EP16. MUJER 1982		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	17-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	13:00 horas
	<i>Duración</i>	41:48 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Universidad (Centro)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Alegría
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	34 años (1982)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive sola en su casa
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene TV, DVD, móvil, portátil, tablet y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil todos los días
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil menos de una vez por semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador en casa desde menos de 10 años, pero lo usó entre 10 y 14. Tuvo Internet y móvil entre 15 y 19 e Internet móvil con más de 20
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado. La dinámica de la entrevista ha sido muy fluida, ya que la entrevista se ha centrado, principalmente, en el uso continuado que realiza de Internet en su puesto de trabajo (es médico en un hospital), tanto desde el ordenador, ya que todas las consultas e informaciones vinculadas al servicio están centralizadas en el ordenador, como desde el móvil, que se configura como una herramienta fundamental de comunicación con los compañeros y de organización del trabajo (a través de un grupo de Whatsapp). Con respecto al uso personal, utiliza principalmente el teléfono móvil, especialmente por el Whatsapp (comunicación) y el Twitter (para acceder a información). Con respecto a su socialización tecnológica, si bien se trata de un caso de persona que tuvo acceso a las tecnologías digitales desde muy pequeña en su hogar, su uso es bastante limitado, ya que no tiene demasiado interés, más allá de las herramientas comunicativas. Para cualquier otra cuestión depende de su hermano, de quien ha aprendido a hacer casi todo lo que hace (en materia tecnológica) y en quien confía cuando se le estropea algo, necesita bajar películas o instalar cualquier programa.</p>		

EP17. MUJER 1987		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	22-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	21:30 horas
	<i>Duración</i>	48:56 minutos
	<i>Lugar</i>	Bar
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Concepción (Ciudad Lineal)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Paula
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	29 años (1987)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive sola
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene TV, móvil, sobremesa y portátil
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil todos los días, sobremesa menos de una vez a la semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, sobremesa y portátil menos de una vez a la semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador en casa desde menos de 10 años, Internet y móvil entre 10 y 14 e Internet móvil con más de 20
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en un bar cercano al domicilio de la entrevistada. La dinámica de la entrevista ha sido muy fluida, ya que apenas se han producido intervenciones del entrevistador que cortaran el ritmo de la conversación. En primer lugar, la conversación se ha focalizado en el uso de Internet para acceder a series y películas a través de Netflix y otros servicios de stream, así como escuchar música y la radio a través del móvil. El ordenador lo usa la entrevistada casi exclusivamente para ver series y películas, debido a que es un equipo antiguo que “va muy lento”, mientras que todo el resto de usos, más comunicativos y de información, los realiza a través del móvil.</p> <p>Con respecto al móvil, usa frecuentemente tanto Facebook como Whatsapp, al entender que son canales comunicativos esenciales para interactuar con su entorno, aunque a veces dice sentir el agobio de estar siempre disponible y localizable para los demás, de forma que estas aplicaciones ejercen una cierta presión sobre ella. Con todo, son herramientas útiles, dado que la entrevistada ha vivido durante 8 años en Francia y las redes sociales le permitían entonces mantener el contacto con los amigos y familiares en España y, actualmente, mantenerlo con sus conocidos y amigos que viven en el país galo.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, tuvo ordenador en casa bastante temprano (un sobremesa de su padre), pero realmente el uso activo de Internet comenzó con 13 años, vinculado al Messenger, desde el que pasó al Tuenti y posteriormente al Facebook.</p>		

EP18. MUJER 1991		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	24-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	18:30 horas
	<i>Duración</i>	42:33 minutos
	<i>Lugar</i>	Cafetería
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Casa de Campo (Moncloa-Aravaca)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Erika
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	25 años (1991)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Secundarios obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive con su pareja
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todo menos otras consolas y sobremesa
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y TV varias veces al día, Tablet y portátil todos los días. Videoconsola menos de una vez por semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil y Tablet al menos una vez por semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador e Internet entre 10 y 14 años, móvil e Internet móvil entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en una cafetería cercana al domicilio de la entrevistada. La dinámica ha sido muy fluida, y la entrevistada, tras la pregunta inicial, se ha centrado rápidamente en describir el uso que realiza de distintas redes sociales, como Instagram, Pinterest, Twitter y Facebook, las cuales usa de manera proactiva, colgando contenido propio de su vida diaria. Además, también utiliza el ordenador para temas del trabajo (preparar clases, usar el campus virtual) pero en general prefiere el móvil por su mayor comodidad y por entender que la gran parte de las aplicaciones y servicios están mejor implementados para esta plataforma.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, aunque tuvo ordenador en casa desde bastante joven, casi no lo usaba, ya que era el de toda la familia y principalmente lo usaba su padre para temas de trabajo. El uso más intensivo del pc comenzó cuando tuvo un portátil, usándolo específicamente para redes sociales y para escuchar música por Internet. Con la llegada de los smartphones, comenzó a utilizar un gran número de aplicaciones, ya que las prefiere antes que acceder desde el navegador. Hoy en día, utiliza muy frecuentemente el móvil y la Tablet, por su mayor pantalla, para conectarse continuamente a la red.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, tuvo ordenador en casa bastante temprano (un sobremesa de su padre), pero realmente el uso activo de Internet comenzó con 13 años, vinculado al Messenger, desde el que pasó al Tuenti y posteriormente al Facebook.</p>		

EP19. MUJER 1990		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	27-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	18:00 horas
	<i>Duración</i>	36:54 minutos
	<i>Lugar</i>	Cafetería
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Chopera (Arganzuela)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Bea
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	26 años (1990)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive con su pareja
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene teléfono móvil, portátil y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	ADSL
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y portátil varias veces al día
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil todas las semanas
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador, Internet y móvil entre 10 y 14 años e Internet móvil con 20 años o más
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en una cafetería cercana al domicilio de la entrevistada. La conversación no ha sido tan fluida como hubiera sido deseable, ya que muchas veces la entrevistada daba contestaciones excesivamente asertivas y ha sido necesaria una intervención constante del entrevistador para mantener el hilo de la conversación. De ahí la duración reducida de la entrevista, si bien lo interesante del discurso de la entrevistada y el hecho de contar con más mujeres de perfil similar hace que sea interesante de analizar. Con respecto a los usos de Internet, utiliza sobre todo el móvil para Whatsapp y Facebook, siendo esta red social su canal principal de conexión con Internet, ya que a través de él accede a noticias, información de eventos, artículos que le interesan y que comparten sus amigos, etc. También suele escuchar música a través de Youtube, pero a parte de estos usos la utilización de Internet que realiza se circunscribe básicamente a la comunicación (a través del móvil) y a la búsqueda de información (móvil y ordenador). Con respecto a su socialización tecnológica, fue bastante tardía, ya que, en su casa, de un pueblo rural de Ávila, tardó en llegar la conexión a Internet, que en todo caso comenzó a utilizar para comunicarse con sus amigas a través el Messenger y descargar música.</p>		

EP20. MUJER 1990		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	29-03-2017
	<i>Hora de realización</i>	19:00 horas
	<i>Duración</i>	41:29 minutos
	<i>Lugar</i>	Casa de la entrevistada
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Delicias (Arganzuela)
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Andrea
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	26 años (1990)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja y Estudia
	<i>Nivel de estudios</i>	Universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Universitarios
	<i>Situación vital</i>	Comparte piso
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene teléfono móvil y portátil
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil todos los días
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador e Internet desde menos de 10 años, móvil entre 10 y 14 e Internet móvil con más de 20
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio de la entrevistada. La dinámica de la conversación ha sido muy fluida, ya que la entrevistada se ha centrado, en primer lugar, en el uso de Internet que realiza desde su puesto de trabajo, ya que lleva la publicidad online, la web y las redes sociales de una empresa de hostelería dedicada a las granjas escuela. En ese contexto, la entrada de Internet ha revolucionado el sector, siendo necesaria la presencia en la red y la comunicación con los potenciales clientes para aumentar las posibilidades de negocio.</p> <p>Con respecto a su uso personal, destaca Whtasapp, ya que la entrevistada no tiene redes sociales (únicamente usó Tuenti y Messenger en el pasado), aunque opina que Whatasapp ha llevado a un tipo de comunicación más superficial que con las interacciones cara a cara, por lo que tiene una opinión ambivalente sobre esta tecnología que, en todo caso, le ha permitido ampliar enormemente sus redes de sociabilidad. También busca información y ve películas y series, así como música, a través de Internet, ya que no dispone de televisión en su casa y no lo echa de menos.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, si bien tuvo un ordenador de sobremesa desde la infancia en casa, lo usaba casi exclusivamente para el Messenger, siendo en la universidad cuando empezó a usar el ordenador para realizar trabajos de la universidad, comprándose un portátil propio.</p>		

EP21. MUJER 1997		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	11-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:30 horas
	<i>Duración</i>	49:54 minutos
	<i>Lugar</i>	Lugar de trabajo de la entrevistada
	<i>Procedencia</i>	Madrid – Villa de Vallecas
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Sandra
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	21 años (1997)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja y Estudia
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios no obligatorios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos
	<i>P2. Internet - móvil</i>	ADSL
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil, sobremesa y videoconsola todos los días
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil y sobremesa todos los días
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador e Internet desde menos de 10 años, móvil entre 10 y 14 e Internet móvil entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el puesto de trabajo de la entrevistada. La dinámica ha sido muy fluida, centrándose la entrevistada desde el primer momento en el carácter contradictorio de su relación con la tecnología: por un lado siempre le ha gustado trastear con dispositivos tecnológicos pero por otro ve las tecnologías como una forma de deshumanización y de control cotidiano. Entre sus usos, destaca el uso de Instagram en el móvil y del whatsapp, desde el que le gusta realizar videollamadas y mandar audios de voz (más que mensajes), y un uso del PC vinculado a sus estudios y a la búsqueda y compra de ropa por Internet.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, desde muy pequeña tuvo ordenador en casa, así como Internet, y por influencia de su padre siempre le ha gustado jugar con este tipo de dispositivos. Tiene estudios no terminados de diseño industrial y, además, se ha autocapacitado siempre para intentar resolver sus necesidades con el ordenador, realizando desde descargas de música o películas, hackear otros dispositivos, etc.</p>		

EP22. HOMBRE 1994		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	14-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	12:30 horas
	<i>Duración</i>	57:10 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Víctor
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	24 años (1994)
	<i>Situación laboral</i>	Estudia
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios no obligatorios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios secundarios obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos menos ordenador de sobremesa y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	ADSL
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y portátil todos los días, videoconsola menos de una vez por semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil todos los días, portátil al menos una vez a la semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador, internet y teléfono móvil entre 10 y 14 años; Smartphone entre 15 y 19 años
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio del entrevistado. La dinámica de la entrevista ha sido muy fluida, habiéndose interrumpido únicamente una vez, debido a los ladridos del perro por la llegada de un familiar al domicilio, pero ha sido una interrupción menor. La conversación se ha centrado rápidamente en el uso conversacional de Internet desde el teléfono móvil, ya que el uso de apps de mensajería instantánea es la forma de uso más habitual del entrevistado, quien de todas formas destaca que no es muy partidario de estar todo el día conectado al móvil. El ordenador portátil lo utiliza únicamente con fines de estudios, ya que es estudiante de magisterio y lo necesita para realizar los trabajos de su carrera, motivo por el que transporta diariamente su portátil a la universidad.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, en primaria no tenía ordenador en casa, y por ello utilizaba Messenger desde el puesto de trabajo de su prima, a la salida del colegio. Posteriormente usaba el ordenador de su hermano, de quien aprendió casi todo lo que hace con Internet, sobre todo para Messenger y Tuenti. El móvil sí que lo tuvo más joven, pero no tuvo un Smartphone hasta hace relativamente poco, ya que suele heredar los dispositivos tecnológicos de sus hermanos mayores, al entender que no necesita tener un equipo de alta gama para el uso limitado que realiza de estas tecnologías.</p>		

EP23 (CONJUNTA CON EP24). MUJER 1994		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	17-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:30 horas
	<i>Duración</i>	54:14 minutos
	<i>Lugar</i>	Parque público
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Sandra
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	24 años (1994)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja y Estudia
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios no obligatorios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil todos los días, Tc al menos una vez a la semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil todos los días
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador desde menos de 10 años pero no lo usó hasta más tarde, el resto de dispositivos entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en un parque, conjuntamente con EP24, ya que no podían realizar las entrevistas por separado por falta de disponibilidad. La dinámica ha ido bien, teniendo en cuenta la influencia recíproca entre ambas entrevistas. Quizá el elemento más importante es que, si bien ambas utilizan el móvil con mucha más frecuencia que el portátil, en el caso de EP23 sí que se dispone de un buen portátil, que se usa por motivos de trabajo, y un móvil mediocre que le da bastantes problemas; en el caso de EP24 es al revés, tiene un iphone de alta gama, que lo utiliza para casi todo (hasta ver series) y un portátil que solo usa para realizar trabajos de la universidad.</p> <p>En cuanto a los procesos de socialización tecnológica, en el caso de EP23 destaca la influencia del hermano mayor para usar el ordenador en casa y el hecho de que la entrevistada, desde pequeña, jugaba a algunos juegos, como los SIMS, aunque su vocación videolúdica no se ha mantenido en el tiempo. En el caso de EP24, por el contrario, no se tenía PC en casa, ni Internet, y realmente el primer uso de la red que se hizo en profundidad tuvo que ver con el teléfono móvil, sobre todo mediante el uso de redes sociales (Instagram sobre todo).</p>		

EP24 (CONJUNTA CON EP23). MUJER 1996		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	17-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:30 horas
	<i>Duración</i>	54:14 minutos
	<i>Lugar</i>	Parque público
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Mireya
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	22 años (1996)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja y estudia
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios no obligatorios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios primarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil todos los días, tablet al menos una vez a la semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil todos los días
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador desde menos de 10 años pero no lo usó hasta más tarde, el resto de dispositivos entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en un parque, conjuntamente con EP24, ya que no podían realizar las entrevistas por separado por falta de disponibilidad. La dinámica ha ido bien, teniendo en cuenta la influencia recíproca entre ambas entrevistas. Quizá el elemento más importante es que, si bien ambas utilizan el móvil con mucha más frecuencia que el portátil, en el caso de EP23 sí que se dispone de un buen portátil, que se usa por motivos de trabajo, y un móvil mediocre que le da bastantes problemas; en el caso de EP24 es al revés, tiene un iphone de alta gama, que lo utiliza para casi todo (hasta ver series) y un portátil que solo usa para realizar trabajos de la universidad.</p> <p>En cuanto a los procesos de socialización tecnológica, en el caso de EP23 destaca la influencia del hermano mayor para usar el ordenador en casa y el hecho de que la entrevistada, desde pequeña, jugaba a algunos juegos, como los SIMS, aunque su vocación videolúdica no se ha mantenido en el tiempo. En el caso de EP24, por el contrario, no se tenía PC en casa, ni Internet, y realmente el primer uso de la red que se hizo en profundidad tuvo que ver con el teléfono móvil, sobre todo mediante el uso de redes sociales (Instagram sobre todo).</p>		

EP25. HOMBRE 1994		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	18-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:00 horas
	<i>Duración</i>	29:14 minutos
	<i>Lugar</i>	Lugar de trabajo del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Alejandro
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	24 años (1994)
	<i>Situación laboral</i>	Estudia y trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios secundarios obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos menos reproductor DVD y videoconsola
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y televisión varias veces al día, portátil y tablet una vez a la semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil todos los días, portátil y tablet menos de una vez a la semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en casa e Internet desde menos de 10 años, teléfono móvil entre 10 y 14 y móvil con conexión a Internet entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el puesto de trabajo del entrevistado, con la limitación de que éste únicamente disponía de media hora para realizar la entrevista, lo cual ha condicionada la dinámica de la conversación, que ha sido más acelerada de lo que habría deseado. En todo caso, los principales temas de conversación han girado en torno al uso de redes sociales (Instagram y Facebook sobre todo), el uso del portátil para temas de los estudios (hacer trabajos, tiene un Dropbox compartido) y los aspectos ambivalentes del uso de apps de mensajería instantánea (Whatsapp); de éstas se destaca su potencial comunicativo pero también producen agobio y necesidad de control y de estar siempre conectado. Con respecto a su socialización tecnológica, tuvo ordenador en casa antes de tener Internet, si bien apenas lo usaba. Una vez tuvo Internet usó, sobre todo, el Messenger y algún programa de búsqueda de información, tipo Encarta. Ya con el móvil inteligente su variedad de usos de Internet se ha diversificado mucho más, y de hecho hoy en día el portátil solo lo usa para temas productivos, siendo más cómodo para estos usos que el teléfono móvil.</p>		

EP26. HOMBRE 1994		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	23-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	18:00 horas
	<i>Duración</i>	42:15 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Madrid - Vicálvaro
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Aldo
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	24 años (1994)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios no obligatorios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios secundarios obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos menos reproductor DVD, otras videoconsolas y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, tablet y TV todos los días, el resto menos de una vez por semana
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, el resto menos de una vez por semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en casa y teléfono móvil entre 10 y 15, Internet y móvil con Internet entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en domicilio del entrevistado, sin ningún tipo de incidencia reseñable. Dado que el entrevistado es de origen ecuatoriano, aunque se ha criado en España, ha mencionado como uso importante de Internet la comunicación con sus familiares en Ecuador, para lo que usa, sobre todo, Facebook y Whatsapp. Otros usos destacables son Instagram y, sobre todo, el uso de twitter con fines de buscar información alternativa, por lo que también ha seguido prensa alternativa. También usaba la consola con frecuencia, para jugar con amigos a juegos como FIFA o Call of Duty, y veía bastantes vídeos en Youtube pero debido a la falta de tiempo este uso se ha reducido mucho por el trabajo. Por último, actualmente también ve Netflix desde sus Smart TV.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, tuvo ordenador desde bastante pequeño, y lo utilizaba, antes de la era de Internet, para jugar a algunos juegos de estrategia, tipo Imperium. Con Internet, sobre todo, usaba el Tuenti y descargaba películas, tanto para él como para toda su familia. Finalmente, debido al auge del Smartphone y a comenzar a trabajar, actualmente usa muy poco el ordenador (tiene un equipo muy viejo) y casi todos los usos que reseña los realiza desde el móvil.</p>		

EP27. MUJER 1995		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	24-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:00 horas
	<i>Duración</i>	37:26 minutos
	<i>Lugar</i>	Centro comercial
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Sandra
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	23 años (1995)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios no obligatorios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios secundarios obligatorios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos menos otras consolas
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 4G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y Tablet varias veces al día, ordenador al menos una vez a la semana y consola con menos frecuencia
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, sobremesa todos los días
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Tuvo ordenador y teléfono móvil desde menos de 10 años. Tuvo internet en el hogar y en el móvil entre 10 y 14 años (aunque datos tuvo más adelante, al principio solo wifi)
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en un centro comercial cercano al lugar de residencia de la entrevistada. La dinámica de la entrevista ha sido buena, si bien la entrevistada no era excesivamente locuaz, por lo que en ocasiones ha sido necesaria la interpelación del entrevistador para que siguiera aclarando algunos puntos. Principalmente, la entrevistada ha comentado su uso de Internet desde el trabajo, que tiene que ver con la gestión de reservas en un hotel, donde es una herramienta fundamental. Fuera del trabajo, utiliza sobre todo whatsapp, Instagram y Facebook, principalmente desde el teléfono móvil y la Tablet. Tiene en casa un ordenador de sobremesa, pero apenas lo usa, solo para jugar de vez en cuando a juegos como Los Sims o cuando tiene que realizar algo de manera más concentrada.</p> <p>Con respecto a su proceso de socialización tecnológica, tu ordenador en su casa de bastante joven, ya que su padre era informático, y lo usaba sobre todo para jugar. Posteriormente tuvo internet, que lo usaba, sobre todo, para Messenger y Tuenti. Tuvo móvil con conexión a internet bastante tarde, ya que su padre no quería comprárselo, lo que supuso un cierto sentimiento de exclusión de sus grupos de amigas, que ya se comunicaban entre ellas por whatsapp.</p>		

EP28. HOMBRE 1994		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	25-04-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:30 horas
	<i>Duración</i>	35:07 minutos
	<i>Lugar</i>	Puesto de trabajo del entrevistado
	<i>Procedencia</i>	Alcobendas
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Nildo
	<i>Sexo</i>	Hombre
	<i>Edad</i>	24 años (1994)
	<i>Situación laboral</i>	Estudia y trabaja
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios secundarios no obligatorios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios primarios
	<i>Situación vital</i>	Vive en casa de sus padres
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene todos los equipos menos videoconsola de última generación, Tablet y e-reader
	<i>P2. Internet - móvil</i>	ADSL
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, sobremesa una vez a la semana, portátil todos los días
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día portátil menos de una vez por semana
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en casa e Internet entre 10 y 14 años, teléfono móvil entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el puesto de trabajo del entrevistado. La dinámica de la entrevista ha sido satisfactoria, si bien el entrevistado se ha centrado en algunos temas, como el uso de redes sociales, Whatsapp o su uso laboral de las TIC, y la entrevista ha sido bastante rápida. Como usos principales destaca su uso laboral, desde el ordenador, y el uso del móvil como forma de entretenimiento y de ocio cuando está fuera de casa. El entrevistador también destaca que a veces le gusta desconectar del teléfono móvil y estar algunos días sin usarlo.</p> <p>Con respecto a su socialización tecnológica, comenzó a usar Internet en los locutorios, principalmente para jugar a través de Internet, cuando tuvo PC en casa siguió jugando con asiduidad, sobre todo a juegos online tipo World of Warcraft. Hoy en día, sin embargo, apenas juega, debido a sus compromisos laborales y la falta de tiempo, si bien sigue utilizando el PC para realizar trabajos e informes de los distintos cursos que realiza, y el móvil con fines comunicativos.</p>		

EP29. MUJER 1990		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	31-05-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:30 horas
	<i>Duración</i>	51:43 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio de la entrevistada
	<i>Procedencia</i>	Madrid - Puente de Vallecas
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Ana
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	27 años (1990)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja y estudia
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios primarios
	<i>Situación vital</i>	Comparte piso
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene TV, móvil y portátil
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil varias veces al día, portátil y Tv todas las semanas
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, sobremesa todos los días
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador en el hogar, Internet y móvil entre 10 y 14, Smartphone con 20 o más
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio de la entrevistada. La dinámica de la entrevista ha sido muy fluida, y la entrevistada se ha centrado, en primer lugar, en el uso de Internet en su centro de trabajo, siendo especialmente destacable el hecho de que trabaja ayudando a personas con dificultades tecnológicas para realizar determinadas tareas que requieren el uso de ordenadores e Internet. Además de este uso, también utiliza la red como forma de acceso a la información, comunicación, sobre todo desde el teléfono móvil (Telegram, Whatsapp), como forma de expresión a través de Facebook y para ver series y películas, conectando el portátil a la TV por clave HDMI.</p> <p>Con respecto a su proceso de socialización tecnológica, tuvo ordenador en casa e Internet desde la infancia (más o menos 11 años) y lo usaba, sobre todo, para el Messenger, aplicación con la cual hablaba con sus amigos, sobre todo gente de su pueblo que no podía ver cotidianamente. Posteriormente, utilizó algunos chats, con motivos de activismo político, redes sociales como Fotolog, MySpace y ya, posteriormente, Facebook y Tuenti. Durante su uso de Internet, tuvo un periodo de 6 meses en el que no utilizó redes sociales ni aplicaciones de mensajería instantánea, pero posteriormente ha vuelto a usar este tipo de servicios.</p>		

EP30. MUJER 1991		
DATOS ENTREVISTA	<i>Fecha entrevista</i>	04-06-2018
	<i>Hora de realización</i>	19:30 horas
	<i>Duración</i>	37:31 minutos
	<i>Lugar</i>	Domicilio de la entrevistada
	<i>Procedencia</i>	Rivas Vaciamadrid
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS	<i>Nombre</i>	Fátima
	<i>Sexo</i>	Mujer
	<i>Edad</i>	27 años (1991)
	<i>Situación laboral</i>	Trabaja y estudia
	<i>Nivel de estudios</i>	Estudios universitarios
	<i>Nivel estudios padres</i>	Estudios universitarios
	<i>Situación vital</i>	Comparte piso
PERFIL TECNOBIOGRÁFICO	<i>P1. Equipos TIC</i>	Tiene TV, móvil y portátil
	<i>P2. Internet - móvil</i>	Fibra Óptica
	<i>P3. Internet - hogar</i>	Datos 3G
	<i>P4. Frecuencia uso hogar</i>	Móvil y portátil varias veces al día
	<i>P5. Frecuencia uso en movilidad</i>	Móvil varias veces al día, portátil todas las semanas
	<i>P6. Trayectoria tecnobiográfica</i>	Ordenador con menos de 10 años, Internet y móvil entre 10 y 14 y Smartphone entre 15 y 19
PRIMER RESUMEN DE CAMPO		
<p>Se ha realizado la entrevista en el domicilio de la entrevistada. La dinámica de la entrevista ha sido muy fluida, si bien la entrevista ha sido algo corta. La entrevistada se ha centrado, sobre todo, en el uso de Internet desde el trabajo, donde utiliza habitualmente un ordenador, así como el uso del Pc para realizar su tesis, habiendo tenido que aprender, con esfuerzo, algunos programas como Excel o MaxQDA. Además, utiliza el móvil, sobre todo, para ocio, especialmente whatsapp, Facebook o consulta de cualquier dato en cualquier momento.</p> <p>Con respecto a su proceso de socialización tecnológica, tuvo ordenador en casa desde muy joven, utilizándolo especialmente para jugar a algún juego (solitario, buscaminas). Una vez tuvo Internet, utilizó sobre todo el Messenger y posteriormente el Tuenti. Con respecto al móvil, al principio lo compartía con su madre, y prácticamente no llamaba, simplemente usaba mensajes y toques. Posteriormente, con los Smartphones, comenzó a utilizar el Whatsapp de forma asidua. Cree que la comunicación, gracias a los móviles, ha mejorado mucho, pero también se ha deshumanizado, motivo por el cual sigue gustándole interactuar cara a cara.</p>		

